

3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追究其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

掌机王SP

THE KING OF POCKET GAMES

VOL. 55

潜龙谍影

掌上行动

详细剧情攻略 PSP

卷首特报

《勇者斗恶龙IX》
「DQ」系列「正统续作」
登陆NDS

攻略
透解

职业进化足球6 PSP

游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者 NDS

特别
策划

展望2007

共同关注2007风云变幻的掌机市场

游戏杂志 & 3

新书特搜

NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(<http://www.levelup.cn/book/>)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



LEVELUP 游戏城寨

Level 20

12月23日 全国上市

《美妙世界》、《最终幻想XII 亡灵之翼》等新作速报

Web Show: 比买PS3更有意义的21件事情

2006年中国网络十大热门事件

大量1月新番动画推荐

美优馆: 市川由衣

次世代SLOT-1烧录卡全面大比拼

——EZFlash V、R4、AceKard

模魂志

No.4

128页大16开+视频VCD

12月20日 全国上市

圣诞节将至，拿什么礼品馈赠亲朋好友呢？本次将为您献上简单易懂的《圣诞礼物DIY——杯中小情景》。《星尘回忆录——被抹消的悲哀机体》将为您铺开星辰中的那段令人无法忘怀的往事。还将为您献上《次世代的机械设定——装甲核心》、《进化过度的怪物——MSZ-010 ZZ高达》等模型达人的倾力之作。足以影响一代人的《圣斗士星矢》，我们也将以冥王篇剧情和圣衣神话完成品介绍相结合的形式来为您翻开新的篇章。美少女PVC完成品款款亮相，让您领略型与美的融合。



《游戏机实用技术》

2007年1月8日，全国上市中！

五大攻略连发：《宿命传说》、《召唤之夜4》、《如龙2》、《连合对扎夫特2 PLUS》、《MGS 掌上行动》，流程、研究、剧情、心得兼备，不容错过！SCE高层变动新闻专题，《DQ9》登陆NDS速报！迷你DVD收录Wii全接触视频，外加多款次世代大作影像。本期赠品是TONY绘制的《光明之风》海报。



本辑特别关注

喧嚣的次世代掌机大战已经持续了两年。在即将到来的2007年，掌机大战将会如何演变？掌机市场又将走向何方？敬请关注本辑的特别策划——《展望2007》！我们将为你解读在2007年将会发生以及有可能发生的一系列热点事件，一起来了解你我共同关心的话题。

P19

特别策划

展望2007

与传奇之战士Big Boss共同创造属于自己的军队吧！



系统详细解说
主线流程攻略
隐藏角色收集方法

P147

“MGS on PSP!”

潜龙谍影

掌上行动

PSP

详细剧情攻略



精灵的声音，你听到了吗？

游戏王对战怪兽GX

灵魂召唤者

GX NDS

剧情攻略

P174

成为决斗学院的最强王者
决斗王的称号在这里等你



美术总监：吴松

本辑赠品



《潜龙谍影》主题台历



口袋光环Vol.55

卷首特报.....004

004 惊爆！“《DQ》系列”正统续作登陆 NDS！

掌机情报站.....009

- 009 岩田聪：Wii 的热卖不会影响 NDS 销量
- 010 PSP 版《最终幻想战略版 狮子战争》公布
- 011 Sony、SanDisk 联手开发超高速记忆棒
- 012 《最终幻想·水晶编年史 命运指环》新作试玩展开

日本掌机软硬件周间销量榜.....013

汉化讯息台.....014

掌机黄金眼.....016

- 016 掌机黄金眼
- 018 黄金眼 REVIEW ——风雨传说

特别策划——展望2007.....019

- 019 2007 ——风暴中开幕
- 026 精彩预览——2007 劲作前瞻
- 036 聚焦 2007 ——业界疑云解析

前线狙击.....047

- 047 宿命传说 2
- 050 怪物猎人 携带版 2nd
- 052 最终幻想 XII 亡灵之翼
- 056 光辉圣约
- 060 圣剑传说 玛娜英雄
- 063 牧场物语 与你共渡海岛
- 064 三国志大战 DS
- 066 世界树迷宫
- 068 驾驭自信的明天 DS 商业作风
- 070 茶犬的房间 DS2
- 072 勇者斗恶龙 怪兽统帅者

特快专递.....075

- 075 索斯兽战斗竞技场
- 078 战火兄弟连 登陆日
- 084 星球大战 致命联盟
- 088 捉猴啦 比波猴赛车

玩转PSP.....090

- 090 PSP 热点新闻追踪
- 094 Booster 再度出山，3.02 固件宣告破解

玩转NDS.....097

- 097 NDS 软件新闻
- 100 NEO2-SD 评测

硬软综合站.....102

- 102 掌机市场扫描
- 104 硬件短消息

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完整著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权仅授权《掌机王SP》以任何方式使用、编辑、修改此稿件。《掌机王SP》亦会另行征用作者稿件进行其他刊物。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在发表前均（以书面方式投稿的，反应期为10日，起始时间以截稿为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为10日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如发现违反《掌机王SP》或者损害《掌机王SP》权益的，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿邮箱：广州市番禺区东涌镇《掌机王》编辑部（收）邮编：510000，E-Mail投稿邮箱：zkw@263.net。

游戏万花筒.....108

- 108 游戏万花筒
112 游戏美图秀

专区地带.....114

- 114 超级玩家
116 手机游戏吧
118 乙女的花园
120 播人聚会所

掌门人.....122

- 122 掌门人
128 Levelup 坛友互动专栏
129 掌上影像馆
130 热点大家谈
131 《掌机王 SP》第 53 辑中奖名单
132 交流空间
134 问题地带
136 小编寄语
138 天下聚会

掌机王自由谈.....141

- 141 我的 GBA
145 全家欢——NDS 和我的家人们

攻略透解.....147

- 147 潜龙谍影 掌上行动
162 职业进化足球 6
174 游戏王对战怪兽 GX 灵魂召唤者

研究中心.....186

- 186 火热秘技

星之心画廊.....188

掌机游戏综合发售表.....190

口袋光环 精彩内容导视.....192

游戏索引

GBA

- 王国之心 记忆之链 187

NDS

- 茶犬的房间DS2 70
光辉圣约 56
驾驭自信的明天DS 商业作风 88
牧场物语 与你共建海岛 63
三国志大战DS 64
圣剑传说 玛娜英雄 60
世界树迷宫 66
索斯鲁战斗竞技场 75
勇者斗恶龙 怪兽统治者 72
游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者 174
最终幻想XII 亡灵之翼 52

PSP

- 怪物猎人 携带版 2nd 50
潜龙谍影 掌上行动 147, 187
思考 紧急出口 187
宿命传说2 47
天地之门2 武双传 186
星球大战 致命联盟 84
战火兄弟连 登陆日 78
职业进化足球6 162
致命格斗 释放 186
捉猴啦 比波猴赛车 88

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A + RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A + AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S + RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出品
DS	DS, 任天堂公司出品
Multi	指某游戏对多种游戏平台
N-Gage	N-Gage, Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS, Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



12月12日，是万众期待的“勇者斗恶龙新作发表会”召开的日子……

12月12日，是一款在日本享有“国民级RPG”称号的大作公布的日子……

而12月12日，也是令无数玩家落泪，同时又令无数玩家欢喜的日子……

众人的情感都被一款游戏的命运所牵引，那，就是《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》！

惊爆！
“《DQ》”

系列”正统续作登陆NDS！

猜测

12月12日，Square Enix于日本当地时间下午2时召开发表会“诞生20周年纪念 勇者斗恶龙新作发表会”，由于关系到《勇者斗恶龙》新作，因此在发表会召开之前几日，就有媒体猜测本次发布会即将公布的内容，其中11日发行的日本报纸《读卖新闻 朝刊》的周刊专栏还推测了发布会即将公布《勇者斗恶龙IX》的消息，虽然对《DQ》FANS来讲这的确来得太快，但玩家们更加关心的是所谓“新作发布会”的“新作”又将花落谁家，国内各大电玩论坛也掀起了大规模讨论。由于12月12日也是PSP发售日，因此有人预计这天的发布“《DQ》系列”PSP移植作或者新作的可能性最大。这款有着左右日本游戏市场能力的国民级RPG带给玩家的等待引发的是一片混沌。

召开

时间：下午2点（即北京时间1点）

地点：东京 新宿区



▲巨大的标语显现在大屏幕上，“迈向全新的冒险世界”将成为本作的主题。

“诞生20周年纪念 勇者斗恶龙新作发表会”如期召开，村龙太郎、堀井雄二、杉木孝一、日野晃博四人走上台前，正式发表了人气RPG“《勇者斗恶龙》系列”最新作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（ドラゴンクエストIX 星空の守り人）将登陆NDS掌机平台！这是游戏史上首次将家用机平台大作的正统续作搬上掌机平台，而且是搬上机能有限的NDS主机，这，是绝对出乎玩家们预料的。

ek 12月11日(月)～12月17日(日)		
グリー	ソクウェア・エニックスのゲームソフト「ドラゴンクエスト」新作発表会	した来
	13日(水)	友好的
国会の	▽10月の国際収支	れる。
ア・ア	14日(木)	▽OP
	▽日清食品による明星食品に対するTOB(株式公開買い付け)の	▽東証
		15日(金)
		▽日経
		▽国債

▲《读卖新闻 朝刊》上刊载的新作发布会预告。



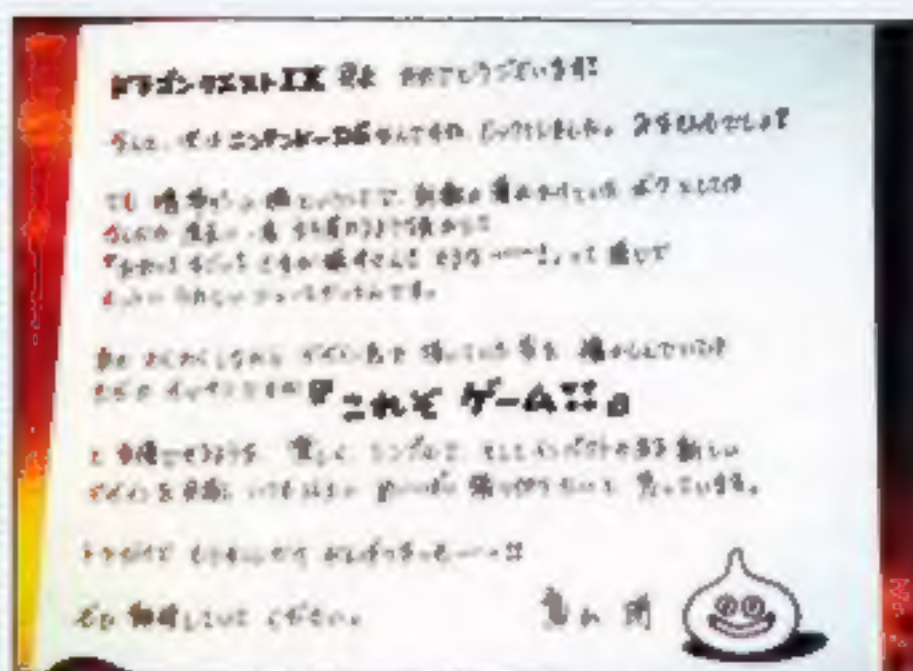
▲“四位人物”登上舞台。大家都知道重要的时刻即将来临了。

感想



▲堀井雄二在发言中忍不住露出得意的神情。

游戏制作人堀井雄二表示，这款NDS《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》将是系列的正统续作而并非外传作品。本作将依旧由LEVEL 5开发，从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙VIII》的原班人马。同时本作还将对应Wi-Fi通信，将会有以前系列中从未有过的新玩法登场。“这是系列第一款对应网络的游戏，虽然在掌机上制作游戏确实有着各种机能上的制约，但怀着制作系列第一作的心情超越机能限制正是我在制作本作时的最大感受。”现在终于能将自己已经秘密制作1年的极秘之作借这次发表会公布，心情舒畅的堀井忍不住笑了出来。



▲发表会上展示了来自鸟山明大师的亲笔信。

发表会上《勇者斗恶龙》系列的音乐制作人杉木孝一也表示，“为‘《勇者斗恶龙》系列’作曲是我人生最大的成功，至死为止都想要为《勇者斗恶龙》作曲正是我最大的愿望，成为游戏界最棒的作曲家”。会上他还感叹道堀井先生是一名伟大的改革者，将《DQ》制作成了一款能够联网、能够人人都喜欢的伟大游戏。



▲公布的《DQIX》真实游戏画面，四名玩家一起冒险成为本作的亮点。

▶四人围在一起挑战BOSS，感觉很像是一款网游。

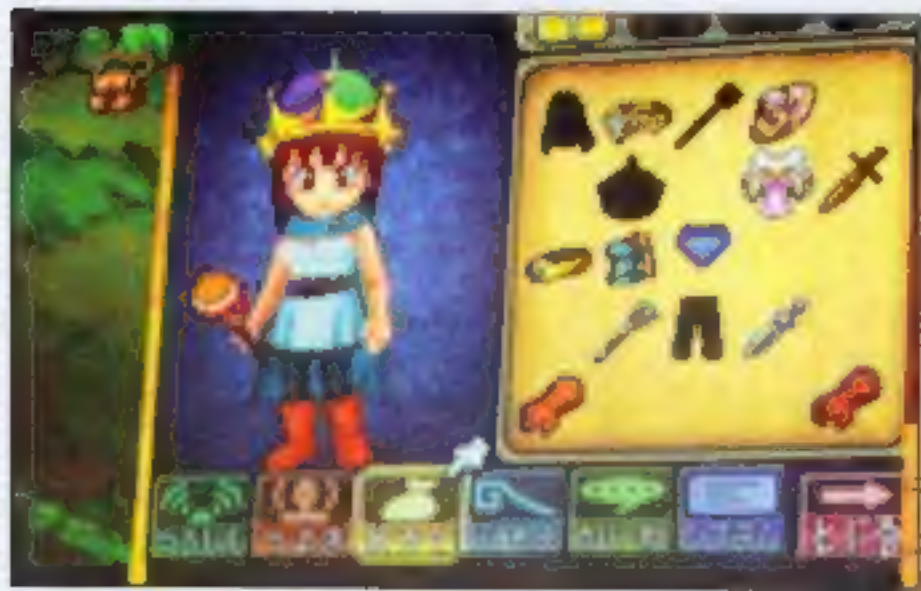


Level 5公司社长日野晃博在讲话中谈到，自己就是一名《DQ》忠实FANS，当时接手《DQ VIII》的开发工作时就兴奋不已。而《DQ VIII》只是系列转变的第一阶段，《DQ IX》则是系列进化的第二个重大阶段，Level 5将会努力为掌机开发出一款支持网络联机的全新作品。

另外作为《DQ》FANS的代表，出演过系列电视广告的日本著名组合SMAP成员草剪刚也出现在现场，他表示“从小学开始就十分喜欢《勇者斗恶龙》，能够与制作人员们相会感到十分激动，它也是我最喜欢的游戏！”

试玩

之后，堀井雄二、杉木孝一、草薅刚以及日野晃博4人在现场演示了《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》的联机游戏，游戏中堀井雄二选择的职业是勇者、杉木孝一选择了战士、日野晃博扮演僧侣，而草薅刚则是一名魔法师。游戏开始时4人在不同的场所出现，然后其他人一起到堀井雄二所在的地点会合，展开外出冒险。野外看到了史莱姆在自由的移动，当接近它时史莱姆也发现了4人并开始主动靠近。战斗中并不是系列传统的选项式战斗，采用了A·RPG直接攻击的系统设定。当穿越野外进入洞窟时，发现洞窟内也有众多怪兽栖息，4人在洞窟内击倒怪物、寻找宝箱，非常自由地进行冒险。在洞窟内遇到一只巨大的怪物开始战斗后，4人结束了游戏的试玩，游戏中装备的各种防具和武器都是真实可见的，更换后会在人物身上反映出来。另外，虽然没有公开攻击和咏唱魔法的详情，但是在游戏画面中看到了“请点击需要回复的人”的语句，看来游戏中的攻击和魔法是通过触控笔来是实现的。“这游戏是不是已经完成了呀，这(游戏素质)不是已经可以了吗？”游戏中草薅刚一边玩一边开玩笑地说。



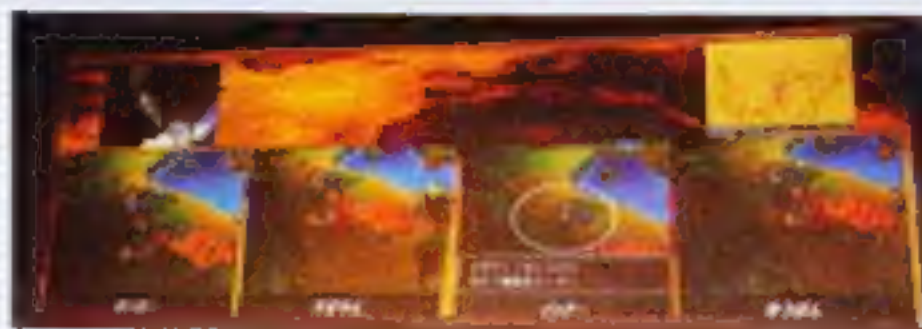
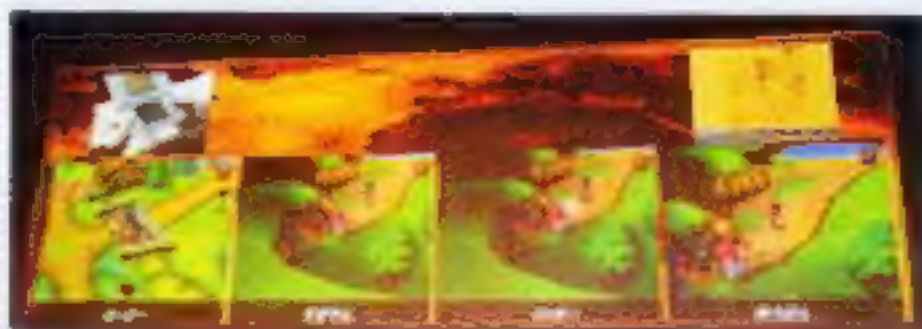
▲游戏中玩家装备更换后还会在画面中体现出来。

整个试玩给人印象最深的是游戏的过程中玩家可以自由地离开队伍去杀敌寻宝等，完全像是网络RPG一样。而且游戏的动作性很强。

尾声

堀井雄二表示《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》将会在2007年年中与广大玩家见面。同时，发表会现场还宣布将于2007年夏季推出《勇者斗恶龙》的街机游戏《勇者斗恶龙 战斗王》(ドラゴンクエスト バトルロード)，但这时大家的注意力却依旧沉寂在《DQIX》所带来的震撼中。

上屏幕显示地图，下屏幕显示游戏画面，从这段简短的试玩就让人感受到本作将是完全不同于《DQ》前作的作品，它意味着《DQ》系列一个全新时代的到来。



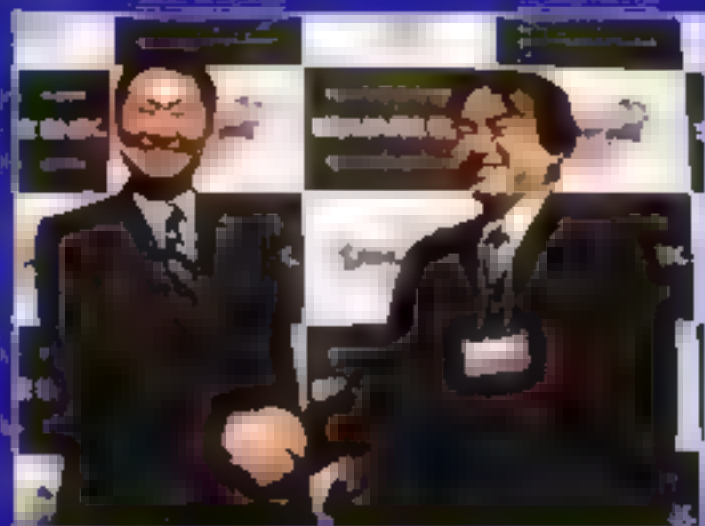
▲四人联机迈入《DQIX》的新世界，大屏幕展现着游戏实际运行画面。

街机游戏《勇者斗恶龙 战斗王》揭幕，卡片操作让人感受另类《DQ》的魅力。



业界巨头再度携手 市场格局面临巨变

► 索尼(SONY)的未来——索尼社长 平井一夫



发表会结束后，Square Enix公司的社长和田洋一先生和任天堂公司的社长岩田聪先生接受了到会记者的采访。由于日本“国民级RPG”巨作《勇者斗恶龙》系列“的正统续作宣布登陆NDS掌机平台，岩田聪社长的发言也就显得格外引人注目。继《勇者斗恶龙W》后，该系列回归了任氏主机。岩田聪在整个采访过程中都非常兴奋。《FF》和《DQ》这两款国民级RPG都纷纷以不同形态登陆NDS，势必会对掌机市场造成不小的冲击。

记者：对于《勇者斗恶龙IX》登陆NDS平台，您的看法是什么？

岩田：与其说“《勇者斗恶龙》系列”回归了任天堂的主机平台，不如说是掌机的影响力逐渐增

大造成了这种结果。对于在掌机上发布正统续作这件事我真的非常感慨。从去年开始，掌机就逐步成为了游戏业界的主流。对于这次《勇者斗恶龙IX》发布，我感到非常高兴。

记者：是否有比PS阵营领先一步的感觉？

岩田：就像我们以前说的那样，我们从来都不针对Sony，而更多的时候仅仅是考虑顾客的事情。因此，不管《DQIX》登陆掌机还是家用机，我们首先要考虑这样是否能让更多没有接触过游戏的新顾客也融入到游戏的怀抱里。看着(试玩时)游戏中4位玩家的身影，以及听到观众的笑声时，我非常地感慨。同时也感到我们还有更多挑战需要去面对。

最近，人们广泛讨论着关于刚发售的Wii和其他次世代主机的各种对比。不过我们不想和其他的公司竞争这个。增加更多的游戏人群才是我们的目标。我想那样的意义不仅仅是对NDS而言，在开发Wii主机玩家人群上我们也会更加努力。

记者：关于NDSL和Wii主机出货量有限的问题，任天堂又是能否做出进一步改善呢？

岩田：对于零售店里主机缺货的现象，真的是很对不起大家。NDSL现在每月的出货量为70万台，不过12月份将增加到150万台。关于Wii我们也在努力地生产着，请大家期待。

《DQIX》登陆掌机平台真的值得吗？

► 电视广告片中打出了DQIX X 3DS的画面



在本次新作发表会召开前，就传出了各种有关《DQIX》所登陆主机平台的猜想，但作为一款国民级RPG，大部分人都认为系列的正统续作还将登陆在家用机，只是新一轮家用机次世代大战刚刚打响，对于一向选择推出在普及率

最高的主机上(即PS《DQ》系列)而言，索尼一直推土在PS2、PS3，甚至PS4都成为关注的焦点。毕竟Wii主机上已经有了《DQIX 精神》，而PS3上也已经有了《DQIX》，所以大多数人觉得这次《DQIX》系列新作选择登陆掌机的可能性更大，甚至从12月11日是PS3发售两周年这一点来推论，可能是在PS3上。但就并雄二给我们的答案却是任氏掌机NDS，这款主机拥有“任天堂”系列的游戏正统续作虽然选择机能有限的NDS平台，究竟是为了什么？还是让我们一起来看看下面的数据吧。

2000年度日本游戏市场总规模 5535亿日元

家用游戏市场规模	4480亿日元	占有率达 81.4%
掌机游戏市场规模	1255亿日元	占有率达22.6%

2006年度日本游戏市场总规模 5177亿日元

家用游戏市场规模	2579亿日元	占有率达49.8%
掌机游戏市场规模	2598亿日元	占有率达50.2%

2008年度上半期日本游戏市场总规模 2711亿日元

家用游戏市场规模 819亿日元 占有率达30.2%

掌机游戏市场规模 1892亿日元 占有率达69.8%

岩田聪说过，掌机已经逐步成为了游戏界的主流。从数字上我们不难看出掌机在日本仅用两年的时间，就踢开家用机成为主导厂商的霸主，而在日本游戏产业出现萎缩的关键时

刻，掌机撑起了游戏界的半边天，并且市场规模不断猛涨，从而带动整个游戏产业规模重新扩大，而在这其中起到决定性作用的正是NDS系列主机。如今NDS全球销量直逼3000万大关，两年在日本卖出1200万台的销售成绩在日本历次主机大战中也是绝无仅有的。“《DQ》系列”正统续作时隔12年重回任氏主机，而且登陆NDS掌机，这其中难以摆脱的是市场的诱惑。

■ 周边报道 3

《DQ》系列“历代正统作品登陆主机及日本累计销量”

游戏	发售时间	平台	累计销量
DQ	1986年5月27日	FC	149万套
DQ II 众神的恶灵	1987年1月26日	FC	241万套
DQ 传说的终结	1988年2月10日	FC	380万套
DQ IV 被引导的人们	1990年2月11日	FC	304万套
DQ V 天空的新娘	1992年9月27日	SFC	280万套
DQ VI 幻之大陆	1995年12月9日	SFC	320万套
DQ VII 伊甸的战士们	2000年8月6日	PS	412万套
DQ VIII 天空 碧海 大地 与被诅咒的公主	2004年11月27日	PS2	361万套

■ 周边报道 4

Square Enix股价上扬

股票代码	名称	最新价	涨跌幅	成交量
7812	SEI	1410	+1.42%	10000

12月14日，就在Square Enix的《DQIX》登陆NDS的第二天，公司股票收盘价就比昨日收盘价上涨了1.43%，充分显示了日本投资者对《DQIX》登陆NDS平台相当看好。日本财经媒体在报道中也指出，《DQIX》将会对未来主机的竞争产生重大影响。

■ 周边报道 5

《DQIX》将会带来什么？

选择年末商战这个敏感时刻发布《DQIX》，究竟会对主机造成多大的影响？这也是我们最为关心的。在《DQIX》发布后，NDS销量上涨是没有悬念的，关键是上涨多少，成为了业界关注的又一话题。而现今，日本有史以来最为卖座的四大游戏系列——《口袋妖怪》、《马里奥》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》已经齐聚NDS掌机，究竟谁将成为最终的主宰？《新超级马里奥兄弟》已经卖了1451万套，而《口袋妖怪 钻石 珍珠》已经卖了136.7万套，有人猜测《DQIX》很有可能成为NDS上日本本土又一次突破400万销量的大作，究竟事实如何？还是让我们明年见分晓吧！



■ 周边报道 6

Square Enix火速发布PSP主机《最终幻想战略版》



在《DQIX》发布后第二天，Square Enix正式发布了《最终幻想战略版》移植作品——《最终幻想战略版 狮子战争》（FINAL FANTASY TACTICS 獅子戦争）登陆PSP主机的消息，并在同时发表了登陆平台未公布的《最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书》。刚刚将《DQIX》给了NDS，现在又将《FFT》新作送给PSP，Square Enix每一个动作背后都有着独特的含义。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

硬件

岩田聪：Wii的热卖不会影响NDS销量

任天堂社长岩田聪近日表示，Wii第一期的销量并不会影响到NDS主机的销量。

在最近的任天堂财报会议上，岩田聪表示，Wii第一期的销量并不会影响到NDS主机的销量。

任天堂财报会议上，岩田聪表示，Wii第一期的销量并不会影响到NDS主机的销量。他指出，Wii和NDS是两款完全不同的产品，它们的目标用户群体也不同。Wii是一款面向全年龄段用户的家用游戏机，而NDS则是一款面向青少年和成年人的掌上游戏机。因此，Wii的热卖并不会影响到NDS的销量。

岩田聪还提到，任天堂在开发Wii和NDS时，就考虑到它们之间的互补性。Wii的推出是为了扩大任天堂的游戏用户群体，而NDS的推出则是为了满足那些喜欢掌上游戏的玩家的需求。因此，任天堂有信心Wii和NDS可以同时取得成功。

会认为这种冲击并没有他们想象的那么大。

在2006年3月1日这个财年结束，任天堂财报将会卖出一千万台Wii，在日本本土市场，Wii系列主机，年出货量将达到1400万台，达到10%的增长。年销量则达到1000万台，达到10%的增长。

岩田聪向媒体表示，他相信任天堂会有机会在激烈的竞争中脱颖而出。他在谈及Wii和NDS时，对手时说，用Wii和NDS不是为了取代其他游戏机，而是为了提供一种新的游戏体验。他相信，Wii和NDS的推出，将会为任天堂带来新的收入来源。

另外，根据国外网站，Wii在2006年的销量预计将达到1000万台，在日本本土市场，Wii系列主机，年出货量将达到1400万台，达到10%的增长。年销量则达到1000万台，达到10%的增长。岩田聪表示，任天堂有信心Wii和NDS可以同时取得成功。

事件

NDSL成为2006年最热卖商品！

从1997年开始，任天堂每年都会发表一款最受欢迎的商品。而在今年，这款商品竟然是NDSL。NDSL在2006年的销量达到了惊人的高度，成为了任天堂历史上最畅销的掌上游戏机。

今年，以任天堂的NDSL及任天堂的游戏软件，主要理由有两个。第一，使用触控笔这种简单而富有乐趣的操作方式容易吸引更多的人所接受；第二，软件涉及人群非常广，既有《脑白金》《石脑的达人》这种面向老年人以及妇女的游戏，也有诸如《动物之森》《任天堂》这样能牢牢抓住

年轻女性玩家的手机游戏。NDSL就是这样一款产品，它满足了更多人的需求，因此在市场上取得了巨大的成功。



PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》公布



Square Enix公司于1月11日正式公布PSP平台上的PSP游戏《最终幻想战略版 狮子战争》(FINAL FANTASY TACTICS 獅子戦争)。与日本版的发售日期尚未确定。

《最终幻想战略版 狮子战争》是《最终幻想战略版》的续作。本作作者为制作人松田圣典。本作、系列销量达100万。本作是《最终幻想战略版 狮子战争》的续作。本作销量达100万。



将追加新职业“洋葱骑士”等游戏要素，游戏的LOGO也焕然一新。此次Square Enix公司先行公开了本作的游戏LOGO，以及通过MOVE再现的精美“狮子”的动画。

Square Enix公司表示，《最终幻想战略版 狮子战争》的官方网站已于1月11日在日本当地公开，并计划开放。此次公开了游戏情报公开。

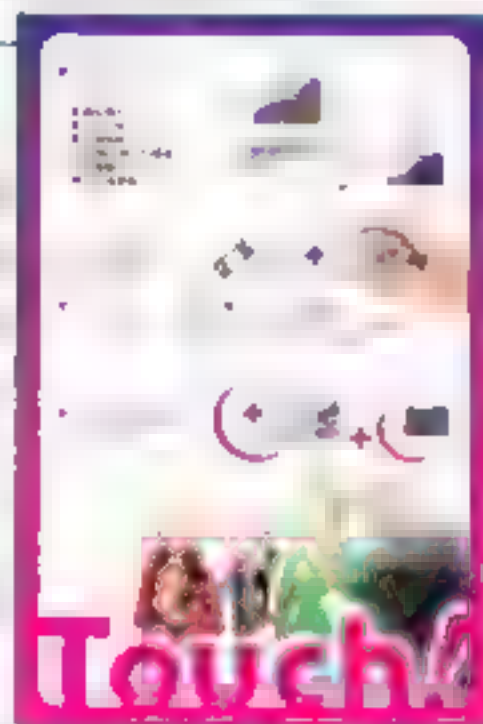
另一款新作《最终幻想战略版 A2 狮子战争》也已公开发表，但计划何时发售尚未公开。续作还将追加更多内容。

iQue产品体验会月底上海开展

从2007年12月开始，iQue产品在各大城市陆续上市。iQue产品在各大城市陆续上市。iQue产品在各大城市陆续上市。

iQue产品在各大城市陆续上市。iQue产品在各大城市陆续上市。iQue产品在各大城市陆续上市。

iQue产品在各大城市陆续上市。iQue产品在各大城市陆续上市。iQue产品在各大城市陆续上市。



Virtools 4.0为PSP提供全新开发平台

在游戏开发工具方面，使用Virtools 4.0开发平台。Virtools 4.0开发平台。Virtools 4.0开发平台。



Virtools 4.0开发平台。Virtools 4.0开发平台。Virtools 4.0开发平台。

硬件

Sony、SanDisk联手开发超高速记忆棒

Sony和SanDisk近日联手公布了他们正在开发一种名为“Memory Stick PRO HG”的超大容量记忆棒。并将于2006年1月发布时对应设备的接口标准。



随着数码相机等数码产品的数字录像、音乐以及书籍等多媒体内容的种类日益广泛，对数字记录的设备容量需求日益增长，多媒体的数据增长量日益增加，以H2格式，现在记录一片已经难以满足需要。

“Memory Stick PRO HG”的特性正是为了解决这个问题，从以往的一倍扩展为2倍并行接口，并提升传输率从15MB/s到30MB/s，提升的数据传输率可以达到40MB/s。传输力为“150MB/s”，是以往的

“Memory Stick PRO”记忆棒速度的2倍。即使最低写入速度，通过并行接口进行传送时也能保持150MB/s。“Memory Stick PRO HG”系列同样有符合PSP的Duo记忆棒，“Memory Stick PRO HG Duo”与“Memory Stick Duo”的尺寸完全相同，连接还是4根金手指，同样支持Masterworks版权保护技术，并外它的最大容量也是“Memory Stick PRO”系列相同，可达2GB，完全满足游戏爱好者的存储需求。

“Memory Stick PRO HG”的读取设备是PS2接口“Memory Stick PRO”，而“Memory Stick PRO HG”读取设备则是“Memory Stick FFE”记忆棒，但两者在原理上是一样的，通过接口从设备读取数据，但接口速度却超高速读写。

事件

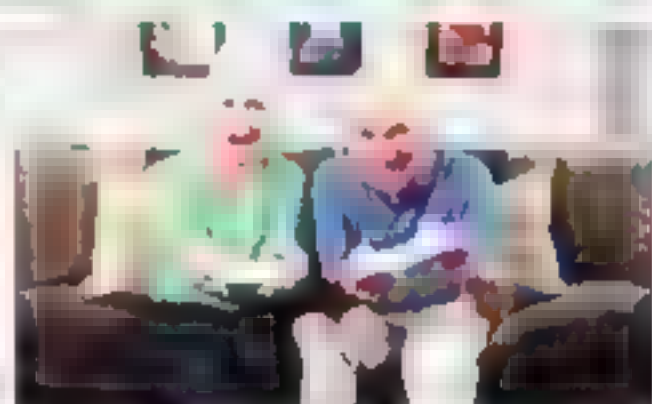
女性及老年玩家群增长，NDS成为“罪魁祸首”

任天堂最近公布财报，显示NDS的销量已经超过了Wii，这也有了一个信号，预示着未来，女性和老年人会成为任天堂的主力玩家群体，而任天堂的游戏阵容也将随之进行调整。

据财报显示，任天堂上财年老年玩家群体购买游戏的人数增加了10%，女性玩家数量则增加了15%。此外，任天堂还指出，女性玩家增长了40%，而老年玩家增长了15%，45岁以上玩家购买游戏的人数增长了10%。虽然女性玩家的增长率超过了男性，但在这个年龄段的购买者只占到了10%，大部分还是通过家庭成员购买获得的。

产生这种独特效应的原因，无疑在于NDS

系列主机为软件厂商提供了更多的可能性，而任天堂也看到了这样的趋势，并决定在下一财年投入更多资源。



任天堂表示，他们希望通过这样的结果，任天堂可以进一步扩展游戏市场。NDS上目前的游戏阵容主要针对女性及老年玩家，这与目前流行的Wii主机，完全已经达到了任天堂想要的效果。比起Wii主机主机于硬件和游戏成本及效果的做法，任天堂的策略不仅更加激进，游戏开发者，也更能吸引消费者购买他们的廉价主机及软件。

事件

马里奥大叔身价10亿跻身虚拟财富排行榜



众所周知，美国财经杂志《福布斯》每年都会公布全球财富排行榜，但也许有人并不清楚，其实《福布斯》每年都会评选出一个全球虚拟人物财富排行榜。上榜的人并非现实世界里的亿万富豪，而是出现在影视作品、小说和游戏

中的角色，可不要以为这些虚拟的富豪和现实中的许多人，身价可是超过数十亿甚至数百亿美元的。而我们的马里奥大叔也凭借修水管、救公主的独门本领身价10亿美元，名列13位，《古墓丽影》的打女劳拉·克劳馥特一起作为游戏界赫赫有名的人物荣登“福布斯全球虚拟人物排行榜”。

ソフィアとロビンが
中なるおもしろいゲーム



11月10日公开了体验版试玩(含名称)。

此次的体验版将有两种模式可供选择：以“以体验主线剧情”为目的的“单机模式”。

“《最终幻想》式”，其一是体验前作《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》、《Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates》于12月10日、11日召开的“Final Fantasy Festi-



val 2007”模式，支持最多4人联机对战。本作的主人公是年幼的双胞胎姐弟尤利(弟)和谢茵卡(姐)，两人在马车的意外中，平静的小村庄在某天突然发生了奇怪的事件，红色水晶的出现给了他们灾难的来临，当寄宿着那些之力的红色月光普照大地之时，残酷的命运齿轮开始了转动。近日 Square Enix 还在在 PS3 主机上推出《最终幻想 水晶编年史》合集，延续该系列在任氏家用机上的幻想。

《MGS》掀起掌上飓风

连获多家大奖

《潜龙谍影 掌上行动》真可谓刮起了一阵掌上飓风。自12月5日美版率先发售后，按照惯例，各国外媒体开始逐一对其进行“审判”，而在在接下的几天内，则不断爆出《潜龙谍影 掌上行动》获得各媒体评出的高分以及获得IGN、Gamespot多个游戏网站的编辑推荐奖，并且荣登《FAMI通》白金殿堂。

《瑞奇与叮当5》正式定名



原本PSP版的《瑞奇与叮当 携带版》正式被命名为《瑞奇与叮当5》，确认为该系列的正统续作，发售日为明年春季。这款游戏由High Impact工作室制作，也是该系列在PSP平台第一作。除了增加更多种武器、交通工具，还支持四人联机作战，该作预定于明年春发售。

《塞尔达传说 幻影沙漏》

延期至明年10月?

美国游戏杂志《Game Informer》中的一篇最新报道刊载了有关“《塞尔达传说》系列”新作

的传闻，传闻中还提到了NDS版《塞尔达传说 幻影沙漏》开发时间延长的消息，本作自今年3月23日公布，原定2007年早期发售，可能又将延期至2007年10月15日与《塞尔达传说 幻影沙漏》。

SCE官方发布PSP

3.02系统固件

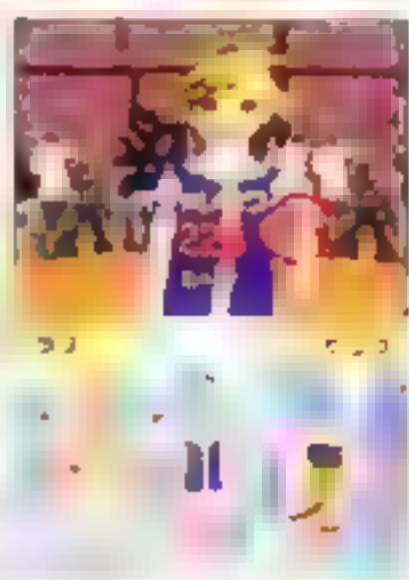
SCE于12月6日发布了PSP主机新系统固件3.02，此次更新没有增加任何新功能，只是修正了PSP游戏《啪啪啪啪啪》在网络下载歌曲后，浏览器返回不了系统菜单的症状，并进一步加强了系统安全，但仍旧没有解决被黑客破解系统固件的宿命。

时尚魔女 爱情与果实

销量突破100万

SEGA于11月22日发售的《时

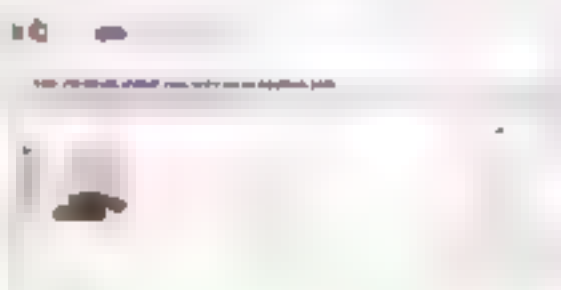
尚魔女 爱情与果实》累计销量已经轻松突破100万套，明年春预定还会



推出《时尚魔女 爱情与果实 幸福魔法》的剧场版动画。魔女之风还会在NDS持续很久。

国外玩家拍卖PSP 开发机

一名国外玩家在EBAY上拍卖PSP游戏开发机，也就是PSP DEV KIT，目前价格为329美元(约人民币2500元)。据了解PSP开发机和开发工具包需要将近20至30万日元(约人民币20000元)的价格，以十分之一的价格拍卖如果交易成功岂不是要亏下血本。



周销量突破50万台

NDSL欧洲再创新高

任氏新一代家用机Wii发售以来热卖，而NDSL掌机此时也不甘示弱，继续在欧洲创造着新的传奇。根据来自欧洲的最新统计数据，上周(12月4日-12月10日)NDSL在欧洲的销量达到了51万5千台，刷新了NDSL掌机在欧洲销量新纪录。NDS系列主机自2005年3月在欧洲发售以来，已经累计销售了850万台，而随着圣诞节和假期购物高峰的到来，NDSL掌机在今年12月的销量将有望得到进一步的提升。此外，任天堂的一位官方发言人还透露，刚刚在欧洲推出的粉红色NDSL主机格外受欢迎，各地的零售商都反应，主机大都是刚刚进货就被抢购一空。

日本掌机软硬件周间销量榜

统计时间 2006 年 11 月 27 日 - 2006 年 12 月 3 日

软件部分

1	最终幻想VI Advance ファイナルファンタジー VI アドバンス 周间销量 13万7091 套 累计销量 13万7091 套 GBA —— ■ Square Enix —— ■ RPG —— 2006 年 11 月 20 日发售 —— 4800 日元 ——	
2	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケモン ダイヤモンド・パール 周间销量 10万 215 套 累计销量 337万2306 套 NDS —— ■ Nintendo —— ■ RPG —— 2006 年 8 月 28 日发售 —— 4800 日元 ——	
3	JUMP 终极明星大乱斗 ジャンプ ファイナル トス 周间销量 7万5810 套 累计销量 24万5550 套 NDS —— ■ Nintendo —— ■ FGC —— 2006 年 11 月 23 日发售 —— 4800 日元 ——	
4	时尚魔女 爱情与果实 DS 收藏版 オシャレ魔女 ロブ and ヘル DS コレクション 周间销量 6万6159 套 累计销量 49万1539 套 NDS —— ■ GBA —— ■ ETC —— 2006 年 11 月 22 日发售 —— 4800 日元 ——	
5	事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼 DS いまだに人前で、大人の常識力トレーニング DS 周间销量 4万6737 套 累计销量 62万5970 套 NDS —— ■ Nintendo —— ■ ETC —— 2006 年 10 月 26 日发售 —— 3800 日元 ——	
6	星之卡比 多罗奇团前来拜访 星のカービィ 夢見ッ団の来訪 周间销量 3万8401 套 累计销量 35万2372 套 NDS —— ■ Nintendo —— ■ ACT —— 2006 年 10 月 19 日发售 —— 4800 日元 ——	
7	新超级马里奥兄弟 スーパーマリオ ニュース 周间销量 2万8132 套 累计销量 343万5229 套 NDS —— ■ Nintendo —— ■ ACT —— 2006 年 8 月 25 日发售 —— 4800 日元 ——	
8	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼 DS 東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 さらなる大人の脳力トレーニング DS 周间销量 2万3878 套 累计销量 348万8589 套 NDS —— ■ Nintendo —— ■ ETC —— 2006 年 12 月 20 日发售 —— 3800 日元 ——	
9	魔界战记 携带版 魔界戦記 ディスカイフ PORTABLE 周间销量 2万1712 套 累计销量 2万1712 套 PSP —— ■ Japan —— Software —— ■ S-RPG —— 2006 年 11 月 20 日发售 —— 4800 日元 ——	
10	游戏王 对战怪兽 GX 灵魂召唤者 遊戯王 デュエルモンスターズ GX ソウル・サマナー 周间销量 2万 521 套 累计销量 2万 521 套 NDS —— ■ Konami —— ■ TAB —— 2006 年 11 月 30 日发售 —— 4800 日元 ——	

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	18万821台	623万2942台	623万2942台
PSP	2万6605台	167万426台	423万6231台
GBASP	1820台	26万5171台	590万2102台
GBM	1516台	14万9393台	54万4238台
NDS	675台	133万94台	643万2375台

本周销量榜中，任天堂的《最终幻想VI Advance》

和《口袋妖怪 钻石·珍珠》以中低价格的优势，在本周的销量榜上，分别位列《最终幻想VI Advance》和《口袋妖怪 钻石·珍珠》。这两款游戏的发售，对于任天堂来说，无疑是一个巨大的挑战。因为这两款游戏的发售，使得任天堂的掌机市场，再次陷入了激烈的竞争。不过，任天堂的掌机市场，一直以来都是非常的稳定。这次的挑战，对于任天堂来说，也是一个很好的机会。通过这次挑战，任天堂可以更好地了解市场，从而做出更好的决策。

汉化讯息台

1. 2010年10月1日起，凡在中华人民共和国境内销售货物或者提供加工、修理修配劳务以及进口货物的单位和个人，均应按照《中华人民共和国增值税暂行条例》及实施细则缴纳增值税。

《PE86》汉化补丁PT正式版

11月11日经过成功汉化过《WE9》摸索版的ePT小组的不懈努力，《PES8》(《WE10》欧版)的汉化正式版补丁1.0发布。兵贵神速，ePT小组11月30日晚上7点正式动工汉化本作，经过全体汉化者一锅卧命战，12月1日上午10点汉化完成。目前汉化版具有以下特点：菜单文本已经完整汉化，PSP独有无线联机模式也汉化完毕；不读碟存档也可以实现默认全中文名单，在以往游戏中，汉化补丁通常只针对菜单文本进行汉化，而本作则不同，它连存档文件也一并进行了汉化，使得玩家在进入游戏后，所有数据都是中文的，这对于喜欢中文的玩家来说，无疑是一个巨大的福音。



平作、仕入、子、
 制作、
 队、
 或、

在推广过程中，什刹海小学及时将《意见》反馈给了市教委。市教委认为，小学推广“无线联机”模式，不仅有利于提高教学质量，而且有利于减轻学生负担。同时，将主要课目从“微机模式”改为“无线联机”，更加贴切。

《圣女贞德》汉化测试预览版

12月2日，由PSPChina、汉化组和精神文化组联合汉化的PSP大作《圣女贞德》，推出了汉化测试版。目前游戏的汉化进度如下：文本方面，菜单文本25%、菜单操作文本100%、物品文本20%、其他文本100%；图片方面，图片美化100%、帮助图片汉化35张、地名图片汉化57张、其他相关汉化3张。



本作的汉化人员包括策划：bluekiller、寄在天涯，程序：wccstarzan，图片翻译：koutan，剧情翻译：毛毛、跑调歌王，校对：mozhongtao。感谢和提供资料的各位。

《最终幻想III》美版汉化版

12月3日，前“FF3DS联合汉化组”发布了NDS游戏《最终幻想III》的美版ROM。与以往不同，这款ROM在制作过程中，并没有对原版文本进行任何修改，而是直接将美版的文本文件替换到了原版ROM中。这样做的好处是，玩家可以体验到原汁原味的美版游戏体验，而不会出现字体乱码的问题。

因为汉化组只提供了汉化补丁，所以使用上需要注意，一定要使用原版
 4.0，并命名为“汉化补丁”或“汉化补丁1”等，然后安装。安装时，默认安装到“C:\Program Files\StarForce”目录下。
 汉化组也提供了安装说明，请参考“汉化组”文件夹下的“README”文件。

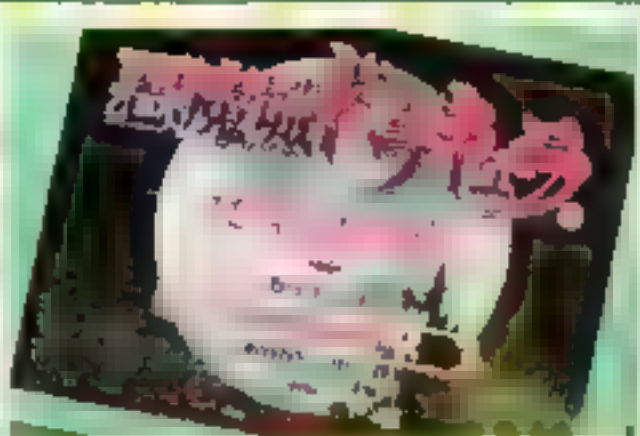


《恶魔城 迷宫的画廊》完全中文汉化版

1月5日,YYJoy汉化小组顺利发布了VCL游戏《恶魔城 迷宫的画廊》的完全中文汉化版。本作的素质自然无需多言,本作拥有丰富“《恶魔城》系列”文化积淀和上乘的

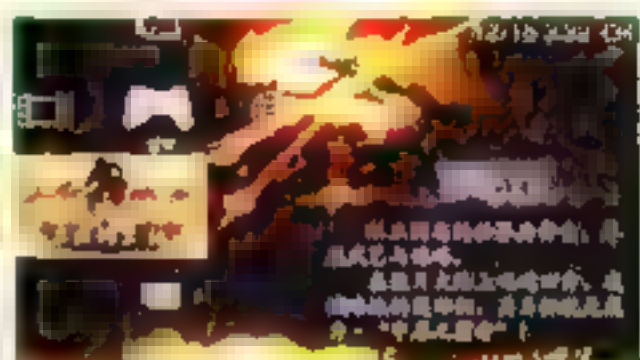


殊刀锯解的汉化版更是值得一玩。本作在庞大体量的前提下,还完成,并且汉化质量相当高。笔者也是第一次,和以往不同,本作的汉文翻译十分流畅,而且口语化程度高,这让很多玩家觉得汉化者经过了充分的前期准备。而且除了单字逐字逐句翻译了原文,游戏画面也经过精心汉化,再次感谢汉化者YYJoy汉化组。



《中原的霸者 三国将星传》简繁汉化版

12月22日,是YYJoy汉化组发布的一款三国题材游戏《中原的霸者 三国将星传》的简繁汉化版。这款游戏在雷神游戏论坛(http://www.renshen.com/)的雷神汉化组发布了简体中文汉化版,作者为雷神汉化组。



这款游戏是雷神汉化组发布的一款三国题材游戏,游戏的素质自然无需多言,本作拥有丰富“《三国将星传》系列”文化积淀和上乘的殊刀锯解的汉化版更是值得一玩。本作在庞大体量的前提下,还完成,并且汉化质量相当高。笔者也是第一次,和以往不同,本作的汉文翻译十分流畅,而且口语化程度高,这让很多玩家觉得汉化者经过了充分的前期准备。而且除了单字逐字逐句翻译了原文,游戏画面也经过精心汉化,再次感谢汉化者YYJoy汉化组。

《卧虎藏龙》汉化版

这款游戏是雷神汉化组发布的一款三国题材游戏,游戏的素质自然无需多言,本作拥有丰富“《卧虎藏龙》系列”文化积淀和上乘的殊刀锯解的汉化版更是值得一玩。本作在庞大体量的前提下,还完成,并且汉化质量相当高。笔者也是第一次,和以往不同,本作的汉文翻译十分流畅,而且口语化程度高,这让很多玩家觉得汉化者经过了充分的前期准备。而且除了单字逐字逐句翻译了原文,游戏画面也经过精心汉化,再次感谢汉化者YYJoy汉化组。



《龙珠Z 悟空的遗产2》简体中文测试版

这款游戏是雷神汉化组发布的一款三国题材游戏,游戏的素质自然无需多言,本作拥有丰富“《龙珠Z 悟空的遗产2》系列”文化积淀和上乘的殊刀锯解的汉化版更是值得一玩。本作在庞大体量的前提下,还完成,并且汉化质量相当高。笔者也是第一次,和以往不同,本作的汉文翻译十分流畅,而且口语化程度高,这让很多玩家觉得汉化者经过了充分的前期准备。而且除了单字逐字逐句翻译了原文,游戏画面也经过精心汉化,再次感谢汉化者YYJoy汉化组。



小编前得到的消息,刚刚发售的《风来的西林DS》汉化已经启动。已经公布的汉化人员名单中有来自汉化组的王力成员,也有对《风来》系列了如指掌的达人玩家。相信本作的汉化素质会有所保证。让我们静静等待本作的汉化完成。

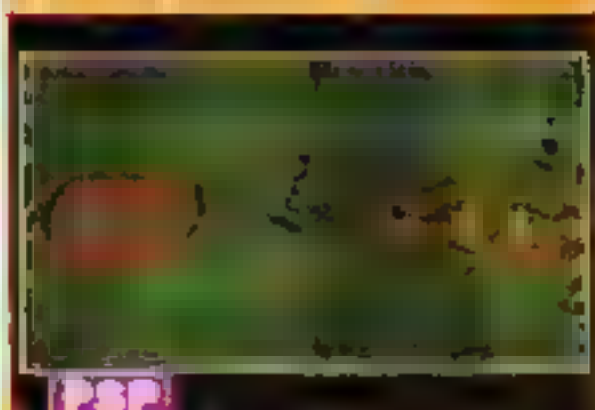


三目半神

ROCKEGAMESGOLDENCLES

掌机黄金眼

《职业进化》自推出以来，新作品《职业进化（续）》和日版的《WE10 无所不在》比起前作来有了一定程度的进化。将不亚于家用机版的《WE》带给 PSP 玩家。而同样由 Konami 精心打造的《精英谍报 掌上行动》也让 PSP 玩家们体验到了正统《MG》的魅力。联机作战更是乐趣十足。NDS 的《战线王》新作加入了新玩法，让对战更加便捷。



PSP



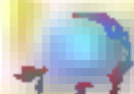
加入了大正联赛后，

LUKY 本作一改前作的风格，加入了大正联赛，让玩家体验到主机版那样保留球员的成长系统，但也无伤大雅了。不过没有大正联赛仍然让玩家感到遗憾。大正联赛开始后突然冒出许多新人，让玩家感到不适应。本作整体素质还是不错的，已经非常接近主机版水准，让玩家在掌上也能体验到主机版的乐趣。



作为一款掌上足球，

LUKY 作为一款掌上足球，本作在画面、手感以及逼真头部的优点也依旧保持。相比前作，本作最大的卖点，也是实况玩家最关心的大量联赛模式。让玩家在掌上也能体验到主机版的乐趣。而同样新加入的联机对战模式，也是玩家发挥主机版能力的地方，乐趣十足。是一款非常值得推荐的作品。



作为一款掌上足球，

LUKY 作为一款掌上足球，本作在画面、手感以及逼真头部的优点也依旧保持。相比前作，本作最大的卖点，也是实况玩家最关心的大量联赛模式。让玩家在掌上也能体验到主机版的乐趣。而同样新加入的联机对战模式，也是玩家发挥主机版能力的地方，乐趣十足。是一款非常值得推荐的作品。



PSP



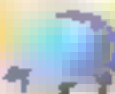
作为一款掌上足球，

LUKY 作为一款掌上足球，本作在画面、手感以及逼真头部的优点也依旧保持。相比前作，本作最大的卖点，也是实况玩家最关心的大量联赛模式。让玩家在掌上也能体验到主机版的乐趣。而同样新加入的联机对战模式，也是玩家发挥主机版能力的地方，乐趣十足。是一款非常值得推荐的作品。



作为一款掌上足球，

LUKY 作为一款掌上足球，本作在画面、手感以及逼真头部的优点也依旧保持。相比前作，本作最大的卖点，也是实况玩家最关心的大量联赛模式。让玩家在掌上也能体验到主机版的乐趣。而同样新加入的联机对战模式，也是玩家发挥主机版能力的地方，乐趣十足。是一款非常值得推荐的作品。



作为一款掌上足球，

LUKY 作为一款掌上足球，本作在画面、手感以及逼真头部的优点也依旧保持。相比前作，本作最大的卖点，也是实况玩家最关心的大量联赛模式。让玩家在掌上也能体验到主机版的乐趣。而同样新加入的联机对战模式，也是玩家发挥主机版能力的地方，乐趣十足。是一款非常值得推荐的作品。



另类的赛车游戏，在赛车时能够改变赛车形态，以此调整速度及甩尾能力。本是个很好的创意，但由于取币道具十分容易获得，经常你还没让形态能力发挥作用就翻车倒下了。自定义配件能让赛车升级，但一定要使用该赛车道具才能购买，而且一次不能全部开启。加上引擎就四种声道，让游戏过程变成了反复挑战一个关卡，过程十分单调。

乍一看有点像《保时捷赛车》，但一玩就会发现一款“画虎不成反类犬”的作品。游戏的关卡设计太简单，一周，过多的赛道数、道具数和障碍物数都让游戏显得像一款半成品。能够自己改装赛车的系统虽然不错，但实际存在意义却并不大，游戏在操作方面也显得比较生硬。如果对可爱的比波雅们没有兴趣，完全没有理由把游戏时间浪费在这款作品上。

这款游戏的制作质量确实一般，相对于同类型的“赛车”类游戏，游戏的很多方面制作都略显生硬。虽然猴子们的赛车造型看起来都很搞笑，但是实际操作起来却并不轻松，特别是赛车加速时的感觉尤其觉得僵硬。过高的难度也是不能让人充分享受本作的一个原因之一。本作在画面方面有些让人失望，不过重要的还是游戏可玩性是否足够吸引人。

“《游戏王》系列”作为Konami旗下一款广受欢迎的作品，一向以丰富的卡片收集和策略对战为卖点。本作不但能让玩家体会到卡片收集的乐趣，还以《游戏王》的剧情情节为蓝本，加入卡牌对战以及精灵收集系统，让玩家在战斗乐趣上也体验不少乐趣。尤其是一些特殊卡牌，让玩家在策略上更

尽管《游戏王》的人气在走下坡路，但不可否认游戏本身依旧在稳步发展。本作作为“《游戏王》系列”里很正统的一款PSP，能很好地满足玩家的收集和对抗欲望，严谨的规则和数量众多的卡牌，让玩家在策略上更有挑战性。本作在战斗系统上也加入了不少新元素，让玩家在战斗中体验到更多的乐趣。

这款游戏的制作质量确实一般，相对于同类型的“赛车”类游戏，游戏的很多方面制作都略显生硬。虽然猴子们的赛车造型看起来都很搞笑，但是实际操作起来却并不轻松，特别是赛车加速时的感觉尤其觉得僵硬。过高的难度也是不能让人充分享受本作的一个原因之一。本作在画面方面有些让人失望，不过重要的还是游戏可玩性是否足够吸引人。

和《中央大》一样，这款游戏在日本街机厅内的人气一直很高，作为一款战斗类游戏，它的玩法非常简单，玩家可以通过简单的操作就能体验到游戏的乐趣。游戏的画面很有魄力，全屏操作方式需要适应一下。游戏的卡片数量多，收录的机械索敌达到60种，其中人气角色达到30多种，相信系列爱好者会为之欣喜。

作为卡片游戏来说，这款游戏的制作质量确实一般，相对于同类型的“赛车”类游戏，游戏的很多方面制作都略显生硬。虽然猴子们的赛车造型看起来都很搞笑，但是实际操作起来却并不轻松，特别是赛车加速时的感觉尤其觉得僵硬。过高的难度也是不能让人充分享受本作的一个原因之一。本作在画面方面有些让人失望，不过重要的还是游戏可玩性是否足够吸引人。

《中央大》这款游戏在日本街机厅内的人气一直很高，作为一款战斗类游戏，它的玩法非常简单，玩家可以通过简单的操作就能体验到游戏的乐趣。游戏的画面很有魄力，全屏操作方式需要适应一下。游戏的卡片数量多，收录的机械索敌达到60种，其中人气角色达到30多种，相信系列爱好者会为之欣喜。



◆NBGI◆RPG◆2006年10月26日◆日版

◆1-4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄



游戏时间：20小时

文疏璃



起初听闻掌机上要推出“《传说》系列”正作时，笔者的心中不免一阵欣喜。说实话，Namco从来只把掌机当作是“《传说》系列”的移植和外传平台，这一次能狠下心在掌机推出正作，实属出人意料之举。可是，当游戏画面、世界观、任务设定一公布，笔者就完全失望了。

粗糙？

自然笔者一向告诫自己，既然本作是推出在NDS上，就不能像其他的“《传说》系列”作品一样的对游戏画面要求那么高，但是再实际看到游戏时还是让人大失所望。没错，确实《风雨》已经是NDS游戏中画面比较上乘的，但是，为什么不能根据NDS的机能做一款更适合表现它画面的《传说》呢？如此入镜、锯齿横行的“多边形传说”实在是在挑战笔者对游戏画面的忍耐极限！如果《风雨》做成一款2D游戏，笔者也就不用在为此揪起根子了。

那所谓的厂商更新的2D与3D相接合的片头又是怎样一回事？怎么到处都是偷工减料的产物，总共加起来不超过10秒的2D部分和一大堆东拼西凑的3D画面，着实连一般游戏的预告片都不如。实在是让人忍不住想对其怒吼：“还我们熟悉的2D片头来！”

那么游戏的实际画面表现又如何呢？如果说大场景画面还能让人勉强接受的话，那么角色就让人太失望了。模糊的3D渲染实在只能让人用“糊”来形容。甚至可以这么说，将游戏认真玩过两遍的笔者对角色的印象仍然停留在游戏公

布时的人设图上。

不爽！

“就算没有画面的保证，至少这也是《传说》的作品，那么我们还应从爽快的战斗中找回感觉吧。”若是你这么想就大错特错了！本作沿用了《重生传说》备受争议的三线战斗系统，如果说《重生》中这个系统的战斗只是让人觉得打起来觉得不太快的话，那么《风雨》中的一线系统就是让战斗完全失去了乐趣感。

当你在感叹本作中敌人怪物使用三线系统来击角色的同时，你一定也在感叹本作同样的AI为何如此之低。常常看着自己将敌人都杀致死，负责加血的同伴却在一旁乖乖地打鼓，此时除了“orz”以外实在想不出有什么词语来形容笔者心情的。唉，还不如自己选择使用加血的同伴在角色为同伴口要求得轻松些。

除此之外，游戏还有一个超不体贴的设定，就是角色的特技设定。为什么每个角色只能使用4个设定招式？这根本不够嘛！完全不能理解厂商的想法，究竟是在精简系统呢，还是单纯因为机能限制。

突兀？

短短10小时不全可能通关的《风雨》绝对是《传说》史上的最短之作，短短一天之内便能将其打穿，不说是让人意犹未尽吧，但总觉得故事似乎不该就这么完结。本作的剧情上怎么看都乱，游戏本身素质一样是半成品，单就故事情节连接得很突兀也就罢了，可是总觉得情节透着让人熟悉的感觉。“牺牲数万人的生命来炼制红色晶石，不老不死的最终BOSS的目的只是为

了打开异界之门。”为何这些桥段与《钢之炼金术士》如此相似？

“《传说》系列”的剧情素来都是以曲折、感人且独特而著称的，从来没有过那一作的剧情出现过，其他作品类似的情况。姑且算《风雨》参考了其他作品，但您也不能否认抄袭啊。

让笔者感到郁闷的还有一点就是，故事看不懂了。大多数玩了此作的玩家估计也和笔者有一样的感受，“什么，你说凯乌斯和凯普乌斯是双胞胎？我只知道他们是兄弟，可没听说他们是孪生兄弟啊？”，“还有伊米到底有怎样的身世？”，“那么国王到底是谁的存在？”，“说到底我们错过了多少关键情节，还是说压根根本没得？”

故事乱了，那么对于角色的性格、心理刻画自然就无法做到面面俱到了，但如主角凯普乌斯的存在感都要弱得异常薄弱，那就更不太合适了。如果真有那么多回到过去改变莫名其妙的剧情发展，笔者都快将这个正气凛然的主子给遗忘掉了。死去的凯普乌斯是通过门塔那的排解来推进感情的发展，那么可怜的菲尔吉斯又是什么时候爱上阿莉亚的呢？

忘却！

唉，继续抱怨下去也不能改变所有人对这游戏失望的态度。作为一个“《传说》Fan”，《风雨》只是一次又一次地打击了笔者对《传说》的爱。要让所有的“《传说》系列”死忠接受本作恐怕很难，在“爱”与“执着”面前我们难以抉择——还是把这个游戏悄悄地遗忘在风中吧！

展望2007

2006即将过去，NDS和PSP在掌机市场上酣战了两年，NDSL意气风发，PSP则在年末则再显进取之势。2006年，风云变幻的业界发生了太多太多的事情。2007年，掌机市场又将走向何方？本文将从动荡中开始的2007年的序幕着笔，与您一起展望2007！

2006年底分别发生了两件事。他们的发生注定了2007年的腥风血雨。

其一，11月30日，SCEI高层地震，久多良木健实权被夺。

其二，12月12日，Square Enix公开了NDS的《勇者斗恶龙IX》。

久多良木健的退位意味着一个旧时代的结束，《勇者斗恶龙IX》的公布或许将成为新时代的开始。2007年，即将在这场激烈的空革中开幕。

2007

风暴中开幕

文 Lancer

SCEI

新时代

2006年11月30日，对于SCEI来说，这一天将会是一个值得记住的日子。当天，高层战事打得如火如荼，高层干部们打得不可开交之时，SCEI静悄悄地在日本《经济新闻》上出了一则人事调整声明：原SCEI总裁兼首席执行官久多良木健将任为SCEI主席，原SCEI总裁兼首席运营官三上真司将接任。



▲“PS之父”——久多良木健

三上真司。这一声明表面上是告人欢心的全员升职，久多良木健经历了从2005年开始的事业低潮后，仿佛迎来了希望的曙光。然

而对日本企业界惯例以及索尼公司内部权力结构熟悉的人们，却可以从中解读出一条令人震惊的信息：久多良木健的权力正被逐步架空。

注重礼仪的日本企业界常以“升职为主席”的名义掩饰退休或降职的事实，而实权则是转移到

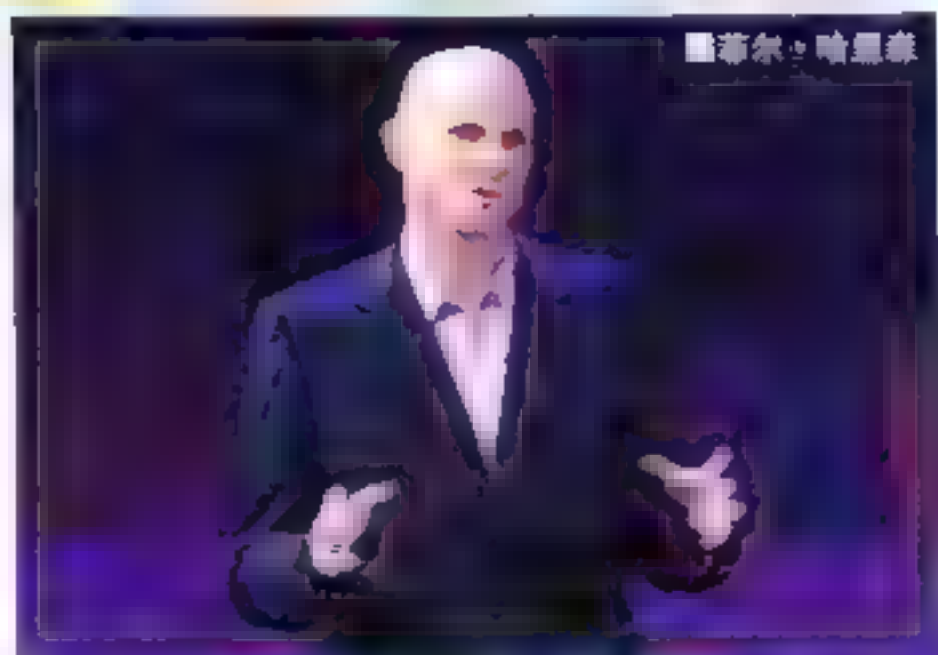
管理日常事务的总裁三上真司的助理三上真司手中。三上真司被从索尼日本总部调任成为三上集团的副社长兼首席运营官，以掩盖被解雇的久多良木健终于在索尼和索尼集团内部的地位失去了他的位置，三上真司对久多良木健的权力转移进行了如此迅速且毫不放手，以至于尚未等到年度财报披露，便在年末岁末之前完成了这足以导致整个游戏产业变动的。

三上真司将是SCEI三上时代的第一个人，这位前索尼集团副社长兼首席运营官的“王者”久多良木健有着截然不同的行事风格，久多良木健是工程师出身，对于硬件性能十分注重，以至于当



PS3技术开发陷入僵局之时，久经良木腹部的忽略，第三方的存在，对于Take Two 商社等强势第三方合作伙伴都不理不睬，白白损失了《GTA4》《刺客信条》等大作的独家权。出生在富裕的银行家家庭的平井一夫是一个典型的市场家，1934年加入任天堂，后成为索尼公司全球推广者。1991年，爱好游戏的平井一夫被派往刚成立不久的北美开发市场，成为PS在美国获得成功的头号功臣。其二，在美国取得的轰动性成功更是体现了平井一夫善于拉拢第三方的卓越才能。在《娱乐周刊》评选的全球娱乐业顶尖管理者中，平井一夫排名第22。

与久多良木健相比，平井一夫更加注重软件的重要性，目前正在大力提拔 SCE 社内软件系的管理人员，任命多名年轻的应聘者。在被引入冷宫的久多良木健看来，估计本从不会要求一位被分析家认为是“从硬件走向软件”的转化，更是有分析家称：“索尼不会再有产品”。此言固然有哗众取宠之嫌，不过索尼正在大力加强游戏研发实力是近年来有目共睹的事实，而对于已经或准备购入第三系主机的玩家来说则是一剂强心针。从 1995 年开始，SCE 接连收购了多家实力型制作室，包括《海豹突击队》的开发商 Zipper Interactive、《杀戮地带》的开发商 Guerrilla 等，2000 年索尼更成立了“全球制作室” SCE WA，并投入巨额经费，在 2001 年



图菲尔·哈里森

德民全社之力为「的得性生产忙得零又转」的
 第一年，我还无法看到G.T.W.V的私人作
 力。但在一年，这家出版社集结了强大阵容
 的：类型多样集体成员，成为「和银行W.V」

[illegible]

2007 國典

在激烈的竞争中，企业是生存，还是死亡，全看一年的业绩。对于中国的发展来说，企业生存与

当年PS打入游戏市场，用了两年时间才突破千万销量，而PSP只用了不到一年，对于



▲面对NDSL的步步紧逼，2007年PSP将如何守住来之不易的掌机市场？

一部新掌机来说已经是相当惊人的成绩，因此当PS3像黑洞般吸走了无数资源时，SCE毫不犹豫地放缓了PSP的进度，将兵力集结于PS3。2006

年，在“九一八”的“触...”，我整个生命都...
开，产生对于日...和发...最强烈的...的...
无假...对...导致...终于...双
料...二...的...是...包...
的境地。即使是...未...色...
...的...也...了...两倍...者...
有不能投入了......
头...罗拿出...杀...了。

2004年，在崭新的千禧时代里，我们除了会看到PS2的一系列大作外，也看到索尼被逼至墙角的一P展开艰苦卓绝的反击战。推广硬件销量的万般法主要有：一、降价，二、大作，三、新机种。而这三样法宝索尼一个都还没用上，《GTA》、《VGS》、《WE》这些来自第三方的响当当的品牌都已经在PSP上推出，反而是SONY自

毫无动静，其最具市场拉动力的《GT赛车》至今没有消息。PSP的用户基数不低，但即便是以《GTA》的号召力，也总是无法在软件销售上打开突破口。长期无法为PSP建立一个有效的商业模式，是PSP输给NDS的最主要原因。在全球范围内，PSP与NDS的竞争在初期具有明显的优势，而当任天堂用“触摸世纪”为NDS创造了一个最贴切的商业模式后，PSP开始全面败北。宣传费高达7亿日元的《乐克乐克》是索尼开拓PSP新商业模式的一次努力，可惜以失败告终。要制造社会效应，索尼需要一个类似“触摸世纪”的宣传计划，用横向相关的系列化作品为PSP贴身打造一种最适合的游戏类型，并引导第三方朝共同的方向发展。不过根据“触摸世纪”的经验，没有至少100亿日元的投资不可能玩转这种闪电式的造星运动，而在PS3根基尚未牢靠之前，索尼恐怕很难抽出这样一笔巨额费用。

在掌上电子设备的世界中，工业设计这个印象分足以令一款产品的销量提高50%，而提起电子产品的工业设计，大多数人的脑子里会立刻浮现出两个名字：苹果和索尼。已经推出了PSone和PStwo的索尼没有理由错过“PSPone”，而轻薄化的PSP对于所有掌上娱乐设备的爱好者都将足致命的诱惑。不过PSP本身已经是工业设计的一个奇迹，它的内部空间紧凑得不可思议，顶着UMC光驱和大容量电池这两块硕大的骨骼，本已十分窈窕的PSP着实很难再进行瘦身。关于PSP的新机型，流传更广的说法是硬盘版PSP。“美国技术研究”公司分析家P.J. McNealy认为，索尼很可能于明年春季推出两款PSP新机型，其中

一款附带微硬盘，另一款附带大容量闪存，而两者的价格仍然保持199美元甚至更低。不过微硬盘的高昂成本对于财务状况水深火热的索尼来说十分奢侈的，有消息显示，索尼确实曾打算推出硬盘版PSP，但出于成本考虑已将其无限期搁置。

降价是现阶段较为可行的措施。PSP价格的坚挺程度超出了大多数人的预期，但在NDS穷追猛打、iPod如日中天、多媒体手机如野火燎原的情况下，成本早已降到价格线下的PSP实在没有不降价的理由和底气，而降价的最佳时期将会是PSP版《GT赛车4》的上市之日，当然，其前提是这款已经公布了将近三年的千万级大作还没有像《GT赛车HD》一样被悄然扼死在摇篮中。



▲PSP版《GT赛车4》，是否会在关键时刻唐突出击？

2006年的“PlayStation Meeting”在令人愕然的沉闷和低调中静悄悄地绽放，从业绩总结到未来展望，没有一样能体现这位当今游戏业界霸主的王者气息。PSP已经没有什么芳华岁月让索尼坦然虚度，当2007年的PS Meeting再次召开，索尼，请让我们再听一次霸王的怒吼，但愿，一切只是暴风雨前的寂静。

任天堂 爱神的人

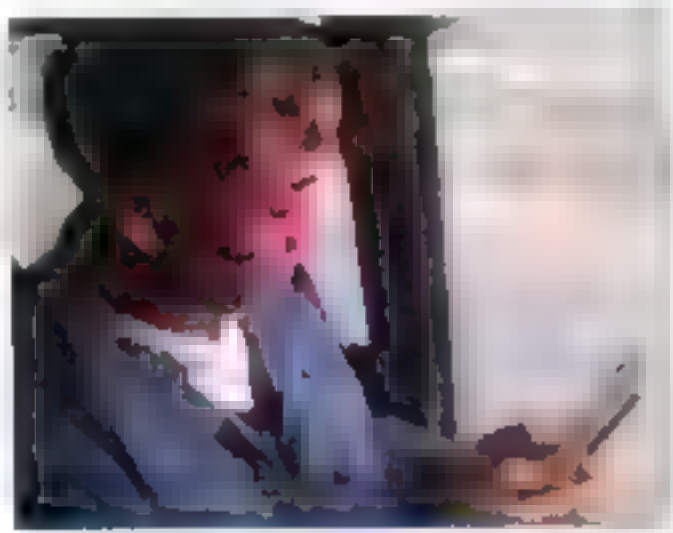
《圣经》说：“我们晓得，万事都互相效力，叫爱神的人得益处。”

任天堂的领袖们定然都是爱神的人，否则不会得到如此多的眷顾。“谋事在人，成事在天”的信条贯穿着这家百年老铺的兴衰起伏，每次即将万劫不复之时，它总是让人猝不及防地骤然翻身，且成功得让人头晕目眩。2006年的年末商战任天堂又一次毫无悬念地笑傲江湖，倒不是因为Wii革了游戏的命，而是手掌的方寸之地间再次创造了一个奇迹。2006年11月，美国游戏市场总零售额比去年同期增长34%，不过这并不是最让

人惊讶的数字，甚至NDS当月91.8万台的销售数字也是我们完全可以理解的，但在排名第二的PS2和排名第四的Xbox 360间竟硬生生地插了一个GBA，这部被不少人认为正在退出历史舞台的掌机，以64.2万台的销量进入了北美11月主机销量前三甲，销量比PSP足足高出了23万台！任天堂是一个具有极强家庭亲和力的品牌，根据去年美国多家市场调研公司的调查统计，在8~12岁的少儿族群中，任天堂以42%的支持率当选美国少儿最受欢迎品牌，比排名第二的迪士尼高出6%。在以“送礼经济”为特征的年末商战里，任天堂的

产品是家长们优先选择的对象，因此在11月的美国游戏机总销量中，任天堂占了55%的份额。在日本，NDS奇迹仍在继续，11月份其销量达到了55万台，而PSP同期仅为8.6万台。在前11个月内，NDS已经在日本卖出了750万台，PSP仅为160万台。软件销量的比例更为悬殊，NDS游戏11个月内于日本总销量高达2700万套，而PSP仅为280万套。

夏季以来，任天堂因为NDS的强势热销已数次提高了财务预期，最新的预期数字为本财年内运营利润达1450亿日元，同比增长60.5%；



▲老少皆宜的GBA

销售额达7400亿日元，同比增长45%。而根据路透社分析，任天堂的运营利润将达到1538亿日元。今年11月，任天堂将一年销量从预期1700万提高到2000万，而索尼将PSP的销量则从预期的1200万下调到900万。

17年前《俄罗斯方块》的风暴持续了两年，掐指算来，明年4月之后，“脑白金风暴”在日本的两年之期也即将到头。对此，岩田聪早已有所警觉：“今年日本市场有点反常，由于实在过于乐观，这样的势头恐怕无法维持太久。”不过“脑白金”的烈火已经烧到了欧美，下一财年，欧美将成为NDS的主力市场。美国掌机市场尚有大量潜在用户等待挖掘，虽然11月的NDS以压倒性优势成为最畅销的主机，但其游戏已经连续两个月未打入销量榜前10名。PSP销量虽然不到NDS的一半，但至少在秋季内，其软件数量与质量均令人满意，在美国权威游戏网站IGN评选的12款9分以上的PSP游戏中，有9款为2006年发售的作品。索尼第二财年的竞争力是“脑白金风暴”难以在其上全力发威的重要原因，任天堂所引导的游戏潮流具有明显的排他性，凡是第三方的跟风作品都难取得成功，因此“脑白金风暴”是在欧美具有更强影响力和软件实力的EA等公司绝对不愿意见到的现象，“触摸世纪”已经在欧美取得初步成功的情况下，欧美主流厂商丝毫不为所动，EA的风格和模式仍然是欧美市场的主流，“脑白金”式游戏无法形成足够强大的社会效应，任天堂的下一步战略就很难得以实施。

DOIX NDS的转型

当“脑白金风暴”散去，任天堂才意识到一场新的风暴才能让已经站在风口上的自己免于迅速沉沦。12月12日，在任天堂世界杂志上，我们看到了这样一场风暴的来临。

12月10日，日本《读卖新闻》“This Week”一周事件预告专栏上，有一篇标题为“勇者斗恶龙”的文章吸引了人们的眼球，该媒体称在12月12日，SE将会举办《勇者斗恶龙》新作发布会，联想到12日正好是PSP上市2周年，人们不禁开始对PSP版《DQ》新作浮想联翩。十年前，Enix社长福岛康博在PS全球出货量一亿份庆祝会上宣布《勇者斗恶龙VII》将会成为PS的独占游戏！此举在某种程度上宣告了32位机时代PS的大获全胜。十年后，当索尼的支持者们期待着SE用日本国民级游戏将PSP拯救于水火之中时，这位昔日奠定了SOE霸主地位的开发者却又突然地投入了任天堂的怀抱，当艰难跋涉的PSP身心俱疲地庆祝上市2周年时，SE在其头上毫不留情地踩了一脚——



这致命的一击几乎掐死了SE在北美市场的一丝生机。12月12日之前，NDS版《勇者斗恶龙X》的发售名门公在力压一战的灰世代争论拨了一盘冷水，让人们再次关注起几乎胜负已分的掌机业格局。12月之前，《DQ X》花落谁家一直是人们津津乐道的话题，而人们能够想到的候选对象只有PS3和Wii——将日本国民RPG正统续作出在掌机上？如果是在此之前，这种猜测恐怕会被认为是心智不健全者的幻想，令PS3的支持者们绝望的是，这竟然是现实。



SE会长福原康博曾说，“我们人在最成功的主机上推出《DQ》”。2006年，日本掌机游戏市场规模已经超越家用机，今年上半年，掌机市场与日本整体游戏市场接近一半的份额，今年内，NDS的销量更是PSP、PS2的销量之和以上。NDS确实是《DQ X》的最佳归宿，即使《X》在日本难成大器，而PS2上又难逃失败，但若能打破15年的传统，将《DQ》正统续作率先奉献给掌机毕竟是一件具有历史意义的事，在NDS上，《DQ》又将传统与《F》系结合，开辟新路线。在《DQ X》花落NDS的事态下，少不了任天堂的推波助澜。

有了《DQ X》，任天堂为“脑白金风暴”后的NDS留下了“后路”，甚至这款游戏发售期间也被巧妙地宣传为“脑白金”广告，助推原本可能成为脑白金热销品的一款最难的游戏。《DQ IX》的公布是NDS转型的“宣言”，并助任天堂获得了巨大成功后，NDS正式成为任天堂的“第一支持对象”。其实，以传统游戏类型为主的任天堂并没有从NDS的转型中捞到多少好处，《最终幻想》系列销量，仍不敌当年的《最终幻想战略版A 1st volume》该作全球销量将超

万，要让第三方进一步加强对NDS的支持力度，任天堂必须巩固传统玩家市场。

2006夏季之前，以《DQ X》为代表的传统游戏类型将会在NDS上达到高潮，在吸引更多传统玩家的同时，将会让更多以脑力锻炼游戏开始接触游戏的人成为真正的玩家，而PSP依旧存在，它将被进一步压缩。从任天堂的整体战略转变来看，扩大第一方对任天堂的支持有大于进一步巩固自己的力量，从有人问任天堂是否“这样”就出的“周岁大礼包”总谓毒无比，其目的还是以最大的戏剧性和轰动性效果，在第一方，以一大块已去，SCE也不久矣。至于《最终幻想》的回归，也狠狠地抽了PSP一巴掌。掌机从主都是任天堂吸引第一方的有力筹码，有了《DQ X》，这张王牌兼风向标，不但第一方不会放弃。

看看久多良木健毅然下台，《DQ X》一炮而响，销量翻倍，销量自然吃相大好。接下来，任天堂在发布会上高调宣布《DQ X》将登陆NDS了。按照掌机游戏和家用机的销量比，《DQ X》至少能达到《F》系作品的销量，足以让正统续作的收入水平，《DQ X》第一年的销量足以让任天堂的销量更上一层楼，而销量更上一层楼的销量，也会对希望回归的第三方产生影响。



▲《DQ》系列“正统续作”首次登陆掌机平台

2007 次世代夹缝

当次世代的战火即将一片燎原之时，掌机市场的战局正日益明朗。但传统游戏——特别是掌机市场，无论是PSP还是NDS，我们还没有看到多少能够让人印象深刻的大作。然而到了今年，第一方的传统游戏将会被击破，《DQ X》的推出将有望在NDS上开辟一个巨大的传统游戏的市场。

《DQ IX》的公布让SE再一次站在了舆论的浪尖上。5年前SCE紧急注入的一笔资金让水深火热中的Square避免了破产或被收购的命运；5年

后，SE在最为艰难的日子里，让出的股份让人，留下开发号分别只有一千，一截至今为止两款《F》系列，以及一个拒绝回归的《F》系列，或许在长达十年的合作中，SE和SCE之间已经积累了更多早已说不清道不明的，但从此义和情来说，在这样一个特殊时期里公开这样一震撼的消息实在是有些残忍。

每年推出一款《F》或《DQ》，是当初SCE与Enix合并时向持股者们的承诺，2004财年的

《DQ8》，2005财年有《FF XII》，2006财年有美版《FF XII》，而按照目前次世代主机的发展进度和迷茫局势，2007财年将可能面临真空期。在利益面前，“道义”不过是一个可以随时牺牲的苍白借口。

比起SE，NBGI是索尼更为忠实的盟友。《铁拳》《山脊赛车》《传说》等系列都悉数馈赠于PSP，且品质令人满意。相比之下，在NDS上推出的《风雨传说》虽属原创，但制作诚意明显不足。不过NBGI最赚钱的掌机游戏并非原Namco旗下那些开发起来费时费力的动作游戏，而是与Banda联手为NDS推出的《无物里》游戏。经历了



▲《风雨传说》：如果ND 出发时做成这个样子还可以将原因归结到机能上，但是现在除了没有诚意，实在找不到什么其他原因了。

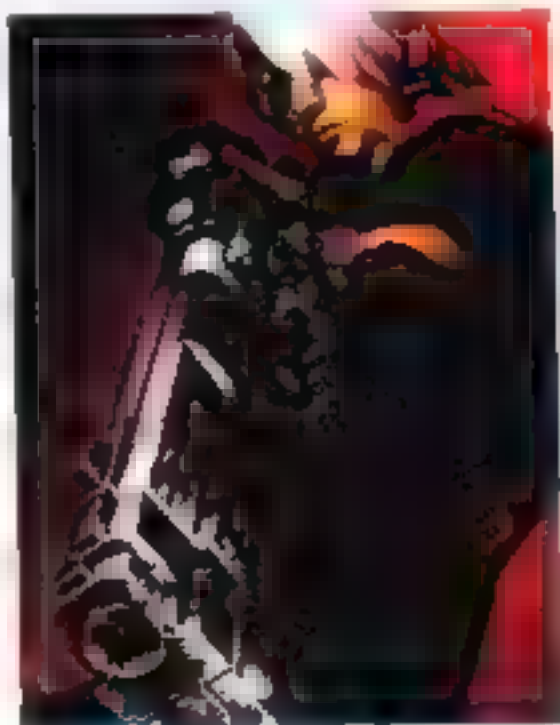
一系列的移植游戏，玩家们要的是真正原汁原味的打、枪、射击新作，而这也正是老牌实力正逐渐退化的NBGI亟待解决的问题。

2011 年 11 月 11 日

长的日本公司，却从骨子里透着一股欧美厂商的气息。跨平台是Capcom的一贯方针，虽然因此背上了“墙头草”的骂名，但不可否认的是，从不安分的Capcom对于PSP和NDS起码大致做到了不偏不倚。《怪物猎人 携带版》仍然是日本最畅销的PSP游戏，而《怪物猎人 携带版2》同样是PSP的救市之作。在《怪物猎人 携带版2》更希望看到的相信是PSP上的《怪物猎人》，至少从硬件上来说，《怪物猎人 携带版2》的动作游戏也更适合在PSP上推出。从《怪物猎人 携带版2》开始白痴口碑正佳(虽然)正在开发中，虽然至今仍未看到任何相关迹象，但有《怪物猎人 携带版》的成功为基础，我们可以大胆推测，在2007年里，Capcom的这些镇社之宝应该会有一个在PSP上推出。

对PSP的支持
最彻底、最毫无保
留的公司当数
Konami,《WE》、
《MGS》、《寂静岭》

►但丁大人会在什么时候和PSP玩家相会?



等王牌尽数出手，且制作诚意十足，毕竟Konami的游戏主要受众在欧美，而PSF在欧美总算还没有沦落到日本的地步。《苍龙谍影 掌上行动》用有限的预算最大可能地为玩家带来了一部真正的掌机版《MGS》，获得了IGN和GameSpot等媒体9分以上的评价。Konami虽然同样对NDS予以支持，



▲小岛针对任天堂掌机开发的“《我们的太阳》系列”获得了玩家的认可

机。因此 Konami 已经

开始尝试为NDS打造一些新的系列，例如小岛秀夫的炒股游戏，而针对任天堂掌机开发的“《我们的小岛》系列”则获得了热烈反响，并诞生了续作的

[illegible]

王卫平认为，机构DFC（Digital Finance）在2017年掌机行业规模将成长至100亿美元，掌机游戏相对极低的开发成本和较高的利润率正在为掌机行业吸引更多的参与者加入。游戏开发者大会组织者Wally Dyer表示，由于新一代游戏开发难度更高，很多一线游戏公司已经撤退，开发商需要更多资源，迎合了PC和主机市场选择本而精英玩家等。此外，由于掌机游戏在2017年将是主机时代大战主机化的时期，因为战局的错综复杂而让静观其变的第三方选择了掌机。2017年，处于次世代夹缝中的掌机市场将迎来又一个巅峰，无论最终结局如何，等待玩家的，都将是无尽的精彩！

2007年对掌机市场来说必将是不平凡的一年。《勇者斗恶龙IX》、《星空的守望者》等家用机大作的正统续作正式参入掌机平台令原本就风云莫测的掌机市场更多了一些戏剧性。NDS的热潮会不会在明年到达新的浪尖？PSP会不会奋起直追？我们这里暂时都将它们放在一边。掌机市场的繁荣离不开优秀掌机软件的支撑。在新的一年里即将到来之际，我们在这里对一些可能将在2007年发售的热门掌机游戏进行了一个整体预览。在新时代掌机大战打响的第三个年头，掌机软件阵容的成熟程度将会进入一个新的高潮，相信就算再怎么挑剔的玩家，也将从中寻找到属于自己的精彩！

精彩预览

2007 劲作 前瞻

文 雷伊 協力 國雄

Square Enix

1996年，在《最终幻想》大获成功后，史克威尔开始着手开发《最终幻想战略版》。这款游戏是史克威尔进军RPG领域的重要一步，也是他们首次尝试将RPG与策略元素结合的作品。《最终幻想战略版》在发售前，史克威尔已经投入了大量的资金，并且在游戏开发过程中，还面临着许多困难。然而，这款游戏在发售后的表现却非常出色，不仅在日本市场取得了巨大的成功，也在海外市场获得了广泛的认可。这款游戏的成功，为史克威尔带来了丰厚的利润，也为他们后续的游戏开发提供了强大的资金支持。在《最终幻想战略版》的成功之后，史克威尔开始着手开发《最终幻想X》。这款游戏是史克威尔在RPG领域的一次重大突破，也是他们首次尝试将RPG与动作元素结合的作品。《最终幻想X》在发售前，史克威尔已经投入了大量的资金，并且在游戏开发过程中，还面临着许多困难。然而，这款游戏在发售后的表现却非常出色，不仅在日本市场取得了巨大的成功，也在海外市场获得了广泛的认可。这款游戏的成功，为史克威尔带来了丰厚的利润，也为他们后续的游戏开发提供了强大的资金支持。在《最终幻想X》的成功之后，史克威尔开始着手开发《最终幻想X-2》。这款游戏是史克威尔在RPG领域的一次重大突破，也是他们首次尝试将RPG与动作元素结合的作品。《最终幻想X-2》在发售前，史克威尔已经投入了大量的资金，并且在游戏开发过程中，还面临着许多困难。然而，这款游戏在发售后的表现却非常出色，不仅在日本市场取得了巨大的成功，也在海外市场获得了广泛的认可。这款游戏的成功，为史克威尔带来了丰厚的利润，也为他们后续的游戏开发提供了强大的资金支持。

[illegible][illegible]

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX

勇者斗恶龙IX

星空的守望者

机种：NDS 厂商：Square Enix 发售日：2007年
类型：RPG 售价：未定

2006年12月12日，SE在“《DQ》系列”诞生20周年纪念的新作发表会上宣布，日本国民RPG“《DQ》系列”的最新正统续作《DQ IX 星空的守望者》将在NDS上登场。本作好评如潮，玩家们还记起《DQ》的初代作品是在FC平台，发售于FC平台的。2006年12月12日并非《DQ》的诞辰日，反倒是另一台掌机PSP的两周岁生日，SE在这个日子做出这么一个撼动业界的决定实在有些出人意料。一时间，国内外各大游戏论坛对此进行的讨论主题可谓铺天盖地，当然，讨论热度过不了多久就会冷却，但SE这一决定对整个日本游戏界的影响却不可磨灭，维持一朝一夕。



▲平心而论，《DQ IX》的画面已属NDS顶级水准

由于掌机在性能上通常都比同期的家用机要低上很多，所以掌机游戏的制作成本也存在着很大的不同，玩家们又很难在掌机上玩到家用机那样的制作规模的大作。也正因为如此，掌机市场一般都被不少厂商当作后花园来看待。《DQ》的正统续作登陆NDS，有着深远的意义，它标志着掌机上终于有了真正意义上的顶级大作，掌机游戏从此具有了直接叫板家用机大作的资格——尽管这样的历史意义也许游戏玩家们不会真正理解的。NDS这样的“百万级软件制造机”也许并不稀缺百万级的作品，但《DQ IX》的降临却是其谋求进一步发展的有力助力。从历史角度来看，游戏行业在很大程度上依赖于“脑白金”风潮的盛行，在很多传统玩家眼里，这多多少少显得有些“上不了台面”，而《DQ IX》这样的国民级作品登陆NDS，足以让NDS体面上一把——NDS不仅有优质小品，也不缺传统大作。鉴于SE和《DQ》在业界的影响力，《DQ IX》

登陆NDS，事件又将成为，另外的风向标，对其他日系厂商未来的决策起到强大的参考作用。可以预见的是，未来NDS上将会出现越来越多的传统大作，其中甚至可能不乏类似于《DQ X》这样直接将正统续作移植NDS平台的例子。


尽管《DQ IX》登陆NDS给掌机平台创造了前所未有的发展机遇，但是不少“《DQ》系列”的死忠FANS却对这部作品本身的前景并不怎么看好。虽然画面上的退化多少让人心生不悦（尽管这在NDS上绝对已属顶级画面，但相对于PS2的画面大不满是肯定的），但以下两点游戏中带有很强的动作成分，进行方式比较偏向于ARPG，开发商依然是前作的Level5，而《银河游侠》的尴尬水准多少会让人心存余悸。严格来说，《DQ IX》是一款并不正统的正统续作。加强动作性、多人协作……在系统进化上向来比较保守的“《DQ》系列”在最新的正统续作中竟然入了如此巨大的改变，一路走来的FANS一时间多少会觉得难以接受。按照《DQ》之父堀井雄二的意愿，本作开发自1996年启动，但直到2006年才正式开发，风云自上却是进入今年之后的事情，很难想像SE会在一年前日本普及量不过五六百万的NDS上宣布制作“《DQ》系列”的正统续作。考虑到游戏系统上的面目全非，我们甚至可以大胆地怀疑这款NDS版的《DQ X》说不定原本只是作为“《DQ》系列”的一个外传作品来开发的，当看到NDS获得巨大成功后，SE才为其冠上了“IX”这个序号，而利益驱使下，这款游戏上市的时间直接对本系列《DQ IX》真的可以在明年发售，那么其开发周期甚至不到两年，这么短暂的开发周期对一款家用机RPG超大作来说是难以想像的，但对NDS来说却已足够打造出精致的重量级作品，这同样足以引SE将《DQ IX》奉献给NDS的重要砝码。

虽然网络上对于SE将《DQ IX》“下嫁”给NDS声讨不断，不过话说回来，等这款游戏推出时，玩家们关心的还是会不会为钱赚得更多。毕竟这是《DQ》，其具有的象征意义甚至已经超越了其游戏本身。国民RPG献给国民掌机，从某种意义上来说，这是一个双赢的美妙决策，那么就让我们期待明年这两位巨人的强强联手能够碰撞出前所未有的激情火花吧。

类型：PCG 售价：未定

リョウ

君の踊りを 私にも
披露してください。



▲《FF Ⅹ 亡灵之舞》中将会加入全新的种族

采用了10的表现形式，除了2版的厚重，多了些俏皮。在剧情上，本作讲述了《F.X》和《幻想飞翼》的全新冒险故事。而在系统上，《F.X. 广翼之翼》则继承了PS2版的精髓，3D动作系统得到了延续，游戏是第三人称的，玩家会根据战场的复杂条件进行战略战斗，玩家可以用能力来为其他角色下达指令。游戏的开发组曾具有一线作战经验了，相信《F.X. 广翼之翼》一定会让玩家投入投入这款重磅炸弹。据悉这款游戏将在今年年内推出，明年推出《F.X. 广翼之翼》的续作。而《F.X. 广翼之翼》的投放时间则很有可能就在《F.X. 广翼之翼》的续作推出之前。

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

舉例：A 與 BPG 價格之差異

《最终幻想 水晶编年史》以下简称《F》）是在NDS上的唯一一款作品，它和《勇者斗恶龙》都只能算半主，唯一的真主角，也是超级任天堂久美人游戏的制作人沙瓦律了。这款正版的《F》，命运似乎是一款全新的作品，在制作理念上继承了《DQ》，融入大量日式RPG游戏式到了保留《DQ》作的核心——热血感在本作上得以超人气化任然《DQ》，而游戏的入口也物归原主，仍由最良和吉田担任。似乎，《NDS》版作品的出现，会发现游戏接受批判的地方主要集中在以回合制游戏进行，所以作者将这款游戏严格限制为回合制。

但是,这些设计在(1)版和(2)版中,遇到一些困难,所以最终,还是放弃了成为《陈鹤园之作》。



▲ FFC 命途始終 在擊球風格上有些偏向于很酷向

圣剑传说 玛娜英雄

类型: RTS 售价: 未定



这款《三国志英雄》是“《三国志》系列”的一部非常特别的作品，在游戏玩法上它并未用了类似它的模式。虽然系列原本的A 模式是快节奏，但在游戏中已经找不到了，但取而代之的是对战略的策略性和紧张感却是以往作品所无法比拟的。

不可否认,《圣剑传说》系列的品牌人气正在日渐下降。不仅03年春季的《圣剑传说:玛娜之子》制作水准让人大感遗憾,即将发售的PS2版系列正统续作《圣剑传说4》也遭到了日本媒体的恶评。谋求新的出路已经是这个曾经叱咤一时

的系列不得不面对的一项课题。《王国之心》带着强烈的试验性质，选择在新机型接受程度较高的NDS平台上并行开发可谓恰到好处。《王国英雄》不仅全新的系统让人眼前一亮，首次负责系列人设的伊藤龙马（继《圣剑传说》《圣剑奇谭》），再度负责《圣剑》新作音乐的女歌手村田子的加入都让人难以忽略这款游戏。

表示希望《王国英雄》的大胆尝试能够成为系列的发展谋得一条新路，毕竟谁都不愿看到一个曾经贵为Square台柱的系列声量没落下去。

美妙世界

《美妙世界》是集结了“《王国之心》系列”开发精英，由GBA版《王国之心 记忆之链》的开发公司Jupiter为NDS量身打造的一款新形态RPG。说它新形态是因为游戏摒弃了传统的按键操作，可以用触控笔来掌握全程操作，这在以往的NDS RPG大作中是非常少见的。此外，破天荒的NDS上下屏幕同时作战也是第一次。总之，游戏的人设完全体现了樱井哲也的时尚理念，贴切于现实的世界观设计也让玩家眼前一亮。

在《王国之心》公布的掌机游戏大作阵容中，《美妙世界》是唯一一款由SE内部开发出的原创作品，不过经笔者在《王国之心》试玩后却发现，这款游戏的品质即使比起SE的其他知名大作来



▲改变游戏类型后，《王国英雄》带给玩家的感受焕然一新

机种：NDS 厂商：Square Enix 发售日：2007年
类型：RPG 售价：未定

也不遑多让。这是一款属于年轻人的游戏，一款真正由心而为、量身打造的作品。



▲《美妙世界》玩法新颖，风格时尚，深受年轻玩家的期待

最终幻想战略版

狮子战争

机种：PSP 厂商：Square Enix 发售日：未定
类型：S·RPG 售价：未定



这其实是一部位置非常尴尬的作品。SE在12月12日PSP发售两周年之际公布NDS版《FFIX》的举动让PSP玩家们陷入了绝望，但在12月13日，日本某著名刊物上却赫然报道了S·RPG名作《最终幻想战略版》将移植PSP的消息。就好比

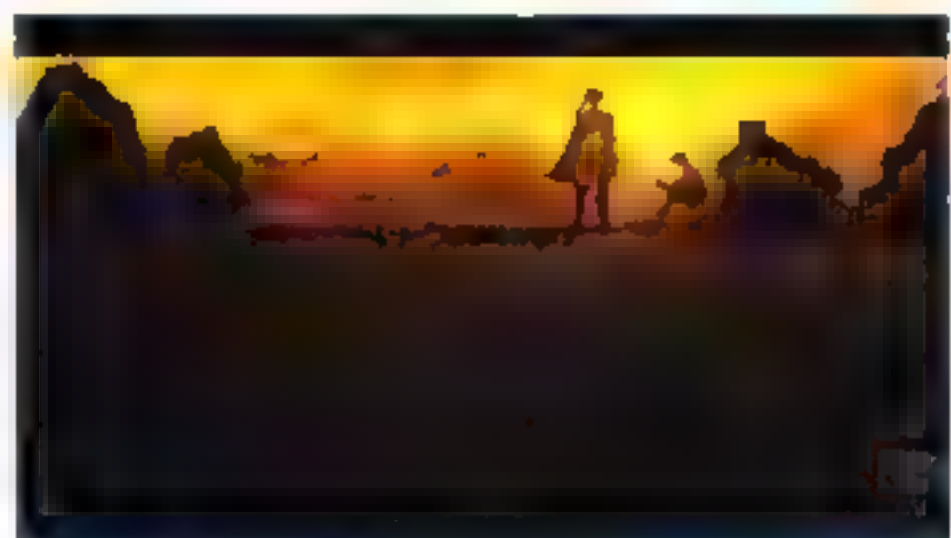
是有人第一天给了你一个苹果，第二天又给了你一个梨，而在这中间却又给了你一个西瓜”一样的，就是这款移植PSP版的《最终幻想战略版》。

所版的《FFIX》是SE内部开发第一款也是唯一一款销量突破一百万的原创游戏。《最终幻想士团》的松野泰己（与田中孝、崎元！、坂口博信、《最终幻想》的坂口博信、坂口博信）成就了这款战略杰作。在《最终幻想士团》的第十一年头，这款作品将在PSP上获得重生。虽然松野泰己已经离开SE，但其构建的宏大世界观“伊瓦利斯”却正由SE的开发者们延续着，一个被称为“伊瓦利斯联盟”的开发项目正在如火如荼

地进行中。这个项目的第一弹，是前面已经介绍过的NDS版《FFX 亡灵之翼》，第二弹正是PS2版的这款《FFI 狮子战争》，而第三弹则为NDS的《FFI A2 封穴的魔导书》。比起PS2版的《FFI》，PS2版除了将会加入新的章节、新的职业、新的敌人外，还会插入重新制作的精美3D过场动画，甚至还将对“通信对战”。鉴于和《FFXII》一样是以伊瓦利斯坦为舞台的，因此在PS2版的《FFI 狮子战争》中出现《FFX》经典的序声也相当之合理。

在E3游戏展游戏下载服务已经开通的今天，E3还在PS4上移植PS游戏，这一行为多少会让人有些觉得有些唯利是图。不过，索尼最近发布的财报对索尼来说，游戏业务又是一款游戏游戏下载每个收费了，索尼自己，在索尼上玩游戏。

些新要素后，它却能以近乎其1/10的售价来卖出。移植国产的《女神的肖像》在PS上卖了17万套。相信PS版销量是《女神的肖像》两倍的《...》移植PS后，卖个几十万不会是难事，这么划算的交易任谁看了都会心动。



▲《FFT 狮子战争》中将会加入重新制作的2D过场动画

危机之源 最终幻想VII

机种: PSP 厂商: Square Enix 发售日: 未定
类型: A·RPG 售价: 未定


$$\begin{aligned} \text{The } \mathbb{Z}_2\text{-action on } \mathbb{Z}_2 \times \mathbb{Z}_2 \text{ is given by } (x, y) \mapsto (x, y) \text{ if } x, y \in \mathbb{Z}_2 \text{ and } (x, y) \mapsto (x, y) \text{ if } x, y \in \mathbb{Z}_2 \\ \text{and } (x, y) \mapsto (x, y) \text{ if } x, y \in \mathbb{Z}_2 \end{aligned}$$
[illegible]

在 1951 年 1 月 1 日，
在 1951 年 1 月 1 日，
在 1951 年 1 月 1 日，

1. 2019年12月1日，甲公司购入一台设备，入账价值为100万元，预计使用寿命为5年，预计净残值为5万元。甲公司采用直线法计提折旧。2020年12月31日，该设备的公允价值为80万元。甲公司应计提减值准备的金额为多少万元？



▲安吉尔是本作中首次出现的角色

其他篇

三国志大战DS

机种：NDS 厂商：SEGA 发售日：2007年1月25日

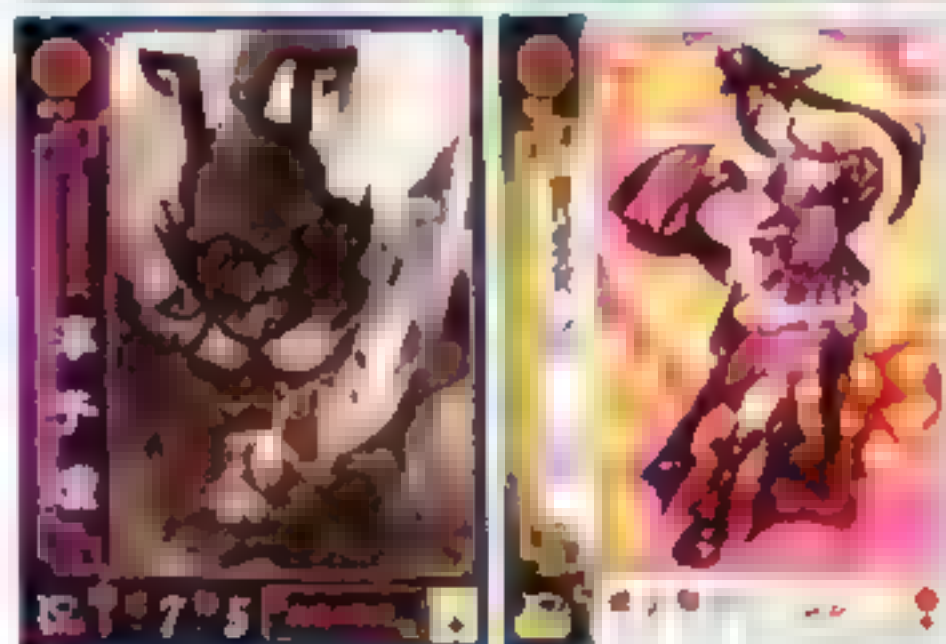
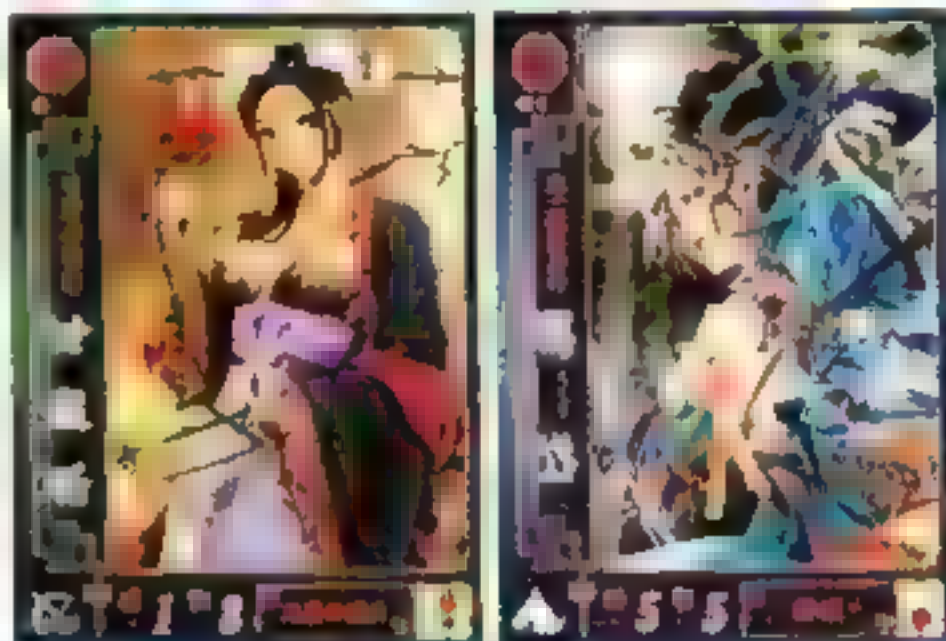
类型：TAB 售价：5800日元

在部分玩家心目中，当初SEGA宣布制作NDS版的《三国志大战》时带给他们的震惊，要恐怕丝毫不亚于《DQIX》的公布。这样一款玩法独特的卡片游戏就算移植到主机也存在着相当难度，但得益于NDS的可双屏、可触控设计，它以一种全新的姿态在掌机上获得了新生。来自于街机版第一、第二作的丰富素材完全对应触控笔操作的流畅玩法，NDS版特有的新模式——武将杰传——对应Wii的格斗与射击游戏，使得《三国志大战》拥有了独一无二的魅力。即使我们不知道在NDS上看全图战斗到底有什么意义，但以上丰富的要素相信足以弥补以往在主机上的遗憾。金子一、安田朗、小林智美与代代木康博、横泽洋一郎等知名制作人再度联手打造的这款新作，无疑是SEGA诚意满满的诚意之作。

同样来自SEGA的超人气动作游戏《死或生》在移植NDS后，用了整整一个月份的时间在日本国内的销量排行榜上保持了不俗的人气。《三国志大战》系列在街机上的表现虽然，但得益于卡片的销量数以亿计，在街机版销量排行榜上丝毫不输给格斗游戏。《死或生》NDS版和街机版同样存在着密切互动关系，但考虑到移植主机销量有限，它依然是明年年初发售不到半年的时间。

2007年，在动作游戏领域除了数十款动作游戏

不得不说的SEGA终于迎来了自己历史上在日本国内的第二个人力级作品。那么在即将到来2007年，幸运女神是否会对SEGA青睐，有着《三国志大战DS》的护航，答案自然是肯定的。



▲金子一与横泽洋一郎为NDS版绘制了全新的卡片

塞尔达传说 幻影沙漏

机种：NDS 厂商：Nintendo 发售日：2007年

类型：A+RPG 售价：未定



这是一款在NDS上公布的第一部新作《塞尔达传说》，它的卖点有两个——《风之杖》的外传作品，剧情、人物设计风格与《风之杖》一致；NDS专用作品，对应NDS的触控笔等独特功能，大量全新谜题都是以往的作品中完全没有出现过的。

创新是好事。然而，笔者总是在想，这样的一款《塞尔达传说》，还会是以往那个《塞尔达传说》吗？这个系列本身自然是个A+RPG，但对动作的要求基本上是不费吹灰之力。更加看重玩家对于谜题的观察与思考。但是，大爱的动作并不

代表不重要。引入触摸操作的新概念以后，无疑游戏在谜题的设计上有了更大的发展空间，但是同时也必然导致操作性会比以往的作品大幅下降。有人可能会把 Wii 版《黄昏公主》拿来比较，但是《黄昏公主》和《幻影一族》在新操作概念的引入程度上是不一样的。《黄昏公主》中的新操作在游戏中只是其中的一个组成部分，即使去掉了这一部分也不会对游戏本身造成太大影响（参照 NDS 版《黄昏公主》）。然而，在《幻影一族》中，触摸式操作将会是游戏的最重要的部分，失去了这一部分游戏的卖点就少了一大半。所以，很明显这种新的操作方式将会对游戏产生极为重大的影响。对于一名系列老玩家来说，或许本作的谜题设计很值得一看，但是新的操作方式绝对会让人对游戏的实际效果打上一个大大的问号。

当然，在实际游戏出来前，没有一名玩家可以断言游戏的好坏，所有的一切都要玩家自己尝试过以后才会知道，不管怎么说，《幻影一族》都是一部在 2007 年中值得期待的大作。



▲《幻影一族》在操作上是否能让玩家满意呢？

超级机器人大战DS

机种：NDS 厂商：Banpresto 发售日：2007年

类型：S-RPG 售价：未定

2006 年是“《超级机器人大战》系列”诞生 15 周年的大庆，然而由于种种原因，到目前为止，Banpresto 却什么也没干，除了《机战X》和 PS2 版的《机战X》及续作以外，而且其中更为人们所知的《机战X》早在 1995 年就已经发售而且并不

是两年一度的超级机器人大战系列，自 1991 年发售以来，一直与系列相比，本作的开发进度一直非常缓慢，甚至可以说，这样的状况不仅让玩家感到不满，甚至让玩家感到失望。Banpresto 作为一家游戏公司，在开发一款游戏时，应该会对这款游戏进行充分的宣传和推广，但是从目前的情况来看，Banpresto 似乎并没有这样做。

按照系列以往的惯例来看，应该同时有两部以上作品在进行开发，但是 Banpresto 本公司的开发进度却非常缓慢，甚至可以说，这款游戏已经开发了好几年，但是还没有发售。Banpresto 作为一家游戏公司，在开发一款游戏时，应该会对这款游戏进行充分的宣传和推广，但是从目前的情况来看，Banpresto 似乎并没有这样做。Banpresto 作为一家游戏公司，在开发一款游戏时，应该会对这款游戏进行充分的宣传和推广，但是从目前的情况来看，Banpresto 似乎并没有这样做。Banpresto 作为一家游戏公司，在开发一款游戏时，应该会对这款游戏进行充分的宣传和推广，但是从目前的情况来看，Banpresto 似乎并没有这样做。

可以说，《机战X》的推出完全是意料之外的。不过，除了 Banpresto 以及开发相关人员，很难有人对这款游戏有很明确的期待。这款游戏和 GBA 版几部作品究竟会有什么不同？NDS 的考



▲《OGs》已经确认延期了，那《机战DS》什么时候才能正式公布呢？

多特殊机能究竟会在游戏中占什么样的地位?对于这些问题,笔者也不敢妄下断言。但是,依照Banpresto一贯不太开放的风格来看,《DS》与GBA版作品并不会有太多不同。借助NDS的大容量卡片和机能(相对GBA而言),游戏的画面效果会得到提升、特殊效果的表现会得到加强,机体的造型会重新绘制、变得更加精细,战斗画面中机体的动作会更加丰富。

不过,相对于画面上的进步,游戏本身的变化并不会太多,除了每部新作肯定都会进行的小系统改良外,整体的变化幅度并不会超过GBA的几部作品之间的差异。Banpresto应该不会

会特意为《机战DS》设计全新的玩法。至于触摸屏的用法,应该更接近于个人电脑的鼠标:NDS的下屏幕显示地图,玩家可以通过十字键卷轴,用触控笔点击机体以及各种按钮来进行操作。而上屏幕自然是用来说地形、机体的详细信息,还可以免去通过切换动作来直接显示战斗动画。

总之,《机战DS》绝对不会是一款“特别”的作品。毕竟你不用想在《机战DS》里自创什么新战略,但是至少它的素质不会比GBA版差多少,保持一贯平常静静地等待吧。在掌机上再燃热血的时候千万不要错过了。

逆转裁判4

机种: NDS 厂商: Capcom 发售日: 2007年春季
类型: AVG 售价: 未定

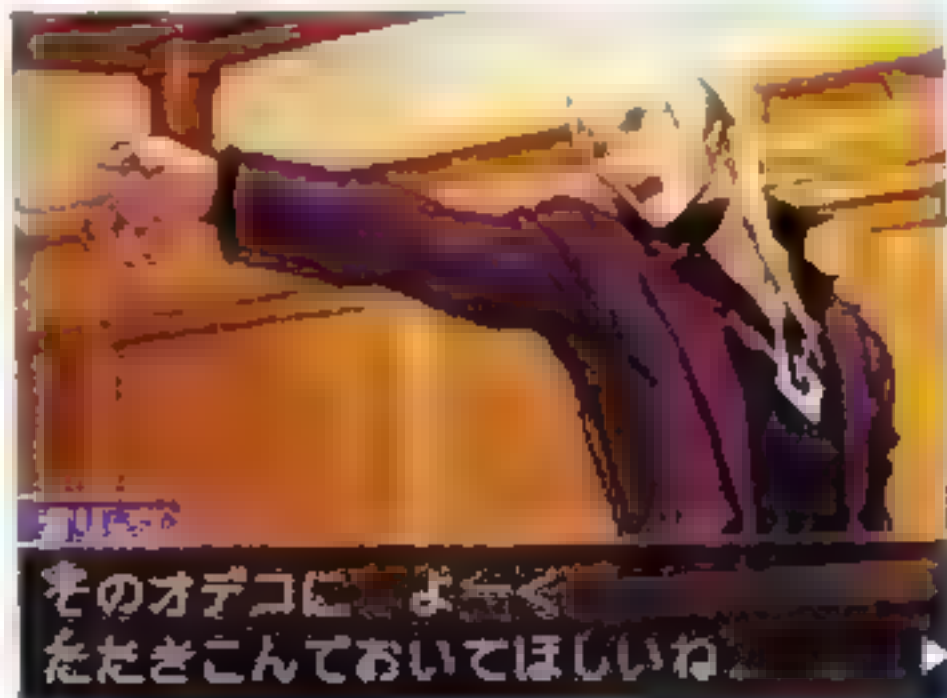


▲新主人公王泥喜法介能得到老玩家的认可吗?

也许有人会对我们这次的《逆转裁判4》引入这个专题有些不理解。一款低成本的文字AVG作品何以和其他主机大作平起平坐,甚至登上,这款作品正是目前日本著名游戏杂志《FAMI通》上除《DQMJ》之外最受日本玩家期待的NDS游戏。《DQMJ》马上将于月底发售,换句话说,也就是《逆转4》在不久之后将会是最受期待的主机游戏。虽然如今早已不是十年前的文字AVG大卖的时代,但《逆转》系列每一作发售时都可以维持在二十万左右,要知道曾经有顶级的文字AVG《恐怖惊魂夜》的第三版最终销量才不过区区十几万。《逆转》可以说是一个极其又不核心的游戏系列,说它核心是因为它拥有一群非常固定且忠实的支持者,说它不核心是因为它的每次出击都能引来一批新的用户,而这些用户中不乏原本不玩游戏或很少接触游戏的人。也正因为如此,它才得以从一个默默无闻的小众成长为目

前日本人气最高的文字AVG。

不少知名系列在发展到一定阶段后,都不可避免地要面临新旧交接的时刻。而“《逆转》系列”发展到4代后,也同样迎来了求新求变的一刻。虽然在画面表现上比起GBA版的前三作没有多大进步,但《逆转4》比起之前作品的变革程度其实是相当高的。主要角色大换血、犯罪现场立体化、能够打破人心的解轮系统……这些全新要素都将给《逆转》FANS带去前所未有的新鲜感,在成为课堂第一案,给许多著名人气角色出场舞台也必将让老玩家们期待,《逆转4》的发售日期目前还没有确定,不过12月16日11:00,官方网站已经正式开启,相信离发售日的云云为期为时不远了。Capcom对其的预期销售目标八万,这个保守的数字最像是《逆转3》(新生逆转)都可以轻松达到,更何况这款精心打磨的全新作品。



▲逆转4中的最新检察官牙琉响介是主人公律师牙琉雾人的弟弟

ASH

机种：NDS 厂商：Nintendo 发售日：未定

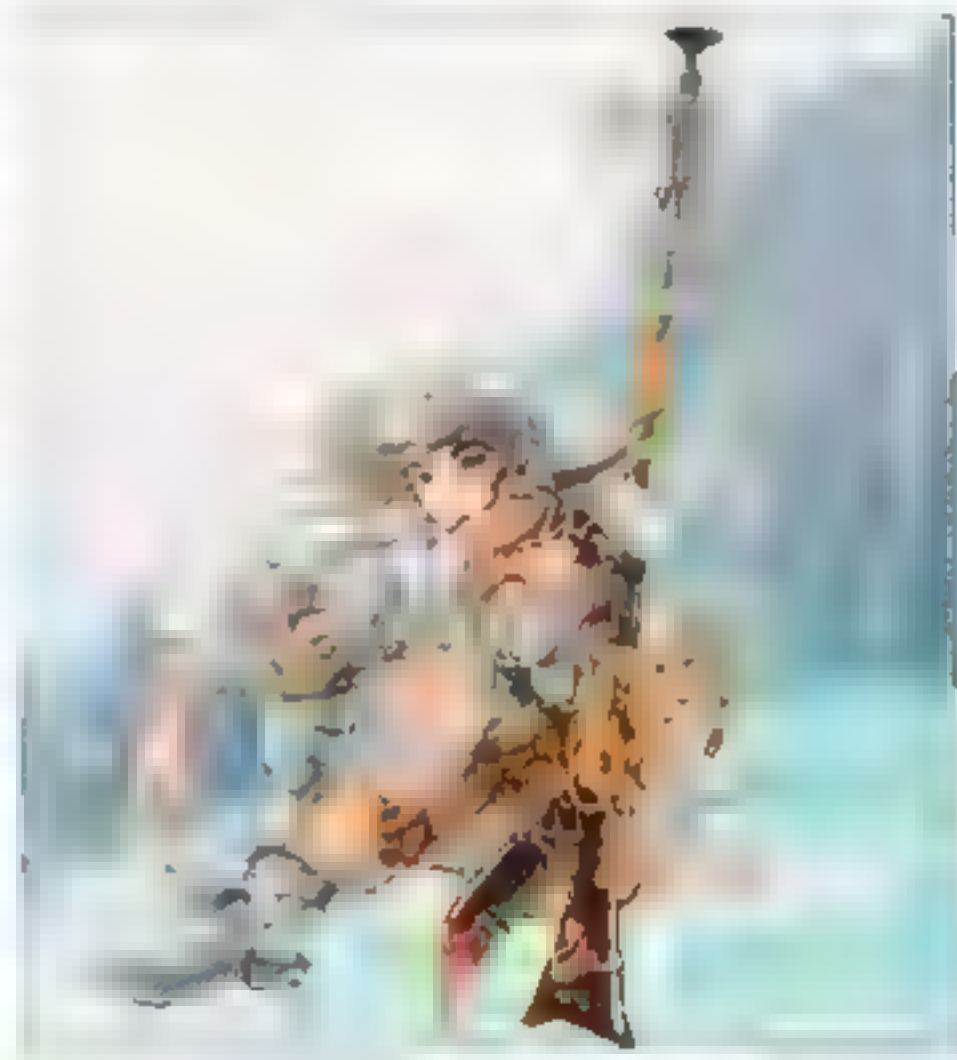
类型：S-RPG 售价：未定

如果不在这里提起，说不定有些玩家都已经忘记了这款作品的存在。自从在1999年10月份的“NDS 2000秋季发布会”上首次公布以来，《ASH》就再也没有公布过进一步的讯息。我们目前得到的情报，依然不外乎最初公布时的那么几条：游戏类型是一款SRPG，游戏画面将达到NDS的性能极限，主人公艾夏是一位亡国公主。

今年9月，日本某著名游戏杂志的网页版中传来了这样一条消息：某家独立工作室因为某些原因无法在原平台上发售，已经转移到了其他的平台上进行开发。在如今这个大作游戏大行其道的年代，受关注的作品无外乎就那么几个，于是当时笔者联想到的第一个念头就是此家工作室所开发作品很有可能就是《ASH》，而新平台则可能将会是任天堂的新家用主机Wii。无独有偶，最近日本方面再度传出了《ASH》将移师Wii的消息，并据称已从SE退社的松野泰己将会参入到开发阵营中去！如果此传闻属实，那么《ASH》将会是坂口博信、松野泰己、植田仁等大师继PS版《最终幻想战略版》之后的又一次联手，必然会成为业界的又一热门话题。

当然，以上传闻目前还没有得到官方的证实，在官方给出确定消息之前，《ASH》依然是一

款属于NDS的战棋巨作。鉴于NDS上目前几乎没有像样的SRPG，笔者非常希望制作方能把这款精心打造的作品留在NDS上。不过就算最后厂商以“提高游戏品质”为由将其转移到了家用机平台上，《ASH》也只是换了一种姿态得以进化而已，可以肯定的是，它最后一定不会像自己的名字那样灰飞烟灭。



▲艾夏忧郁的鸟兽还能出现在NDS上吗？

怪物猎人 携带版 2nd

机种：PSP 厂商：Capcom 发售日：2007年2月22日

类型：ACT 售价：4800日元

《怪物猎人 携带版 2nd》以下简称《MH2》是由卡普空公布将在PSP上发售的狩猎动作游戏，唯一一款人气爆棚的狩猎动作游戏。这款游戏在日本的普及程度仅次于《PSP》的销量。尽管最近Sony连续推出了几款新PSP，但由于目前缺乏大作支持，收到的效果却非常有限。



▲《MH2》的销量能超越前作吗？

PSP在2006年总的发售情况甚至不及去年的半。如果在1~3月10日发售的《世界博博》、《女神异闻录4》、《最终幻想13》、《怪物猎人携带版2nd》等大作，PSP的销售情况无疑会陷入新一轮的最低点。2006年12月《MH2》在日本发售时，佳世达的销量已经有望成为PSP在日本最卖出的SF游戏。而如今，这款PSP上的狩猎动作游戏又将如何影响年初PSP软件市场的景气程度呢？

《MH2》的游戏进行方式比起前作来变化并不多，但加入的新要素和怪物种类以及“多人合作进入游戏世界”（大的怪物怪物作战，需要多人合作是《MH2》能保持红的一大要因，它的成功甚至为PSP游戏未来的发展树立了一个新的标准，网络协作功能被引入到了之前发售的PSP游戏中。由于前作的成功大大扩大了系列的

知名度，笔者推测，这款续作在明年发售时很有可能将会刷新日本PSP游戏的首周销量记录（目前日本PSP最高最高首周销量由《高达G世纪携带版》的14万9237所保持）。Capcom对这款游戏销售目标为50万，有了《MHP》的珠玉在前，相信这个数字对《MHP2》来说还是比较保守的。

GT赛车4 携带版

机种：PSP 厂商：SCEJ 发售日：未定

类型：RAC 售价：未定

《GT4 携带版》原本是预计在PSP发售初期就推出的，但时间差不多已经过去两年，这款顶级赛车游戏的掌机版却还是没有露脸，它会在2007年与玩家们见面吗？其实谁也说不准。“《GT》系列”制作人山内一典在就《GT4 携带版》接受采访时回答一直模棱两可，他甚至暗示了要在PSP上



▲PS3版的《GT HD》已经被删改成了一款网络下载专用游戏，PSP版的命运令人担忧。（图为PS3版画面）

版的《GT4》开发完毕后，才正式投入《GT4 携带版》的开发，这未免又让对《GT4 携带版》有所期待的玩家们的心理陷入了一战。

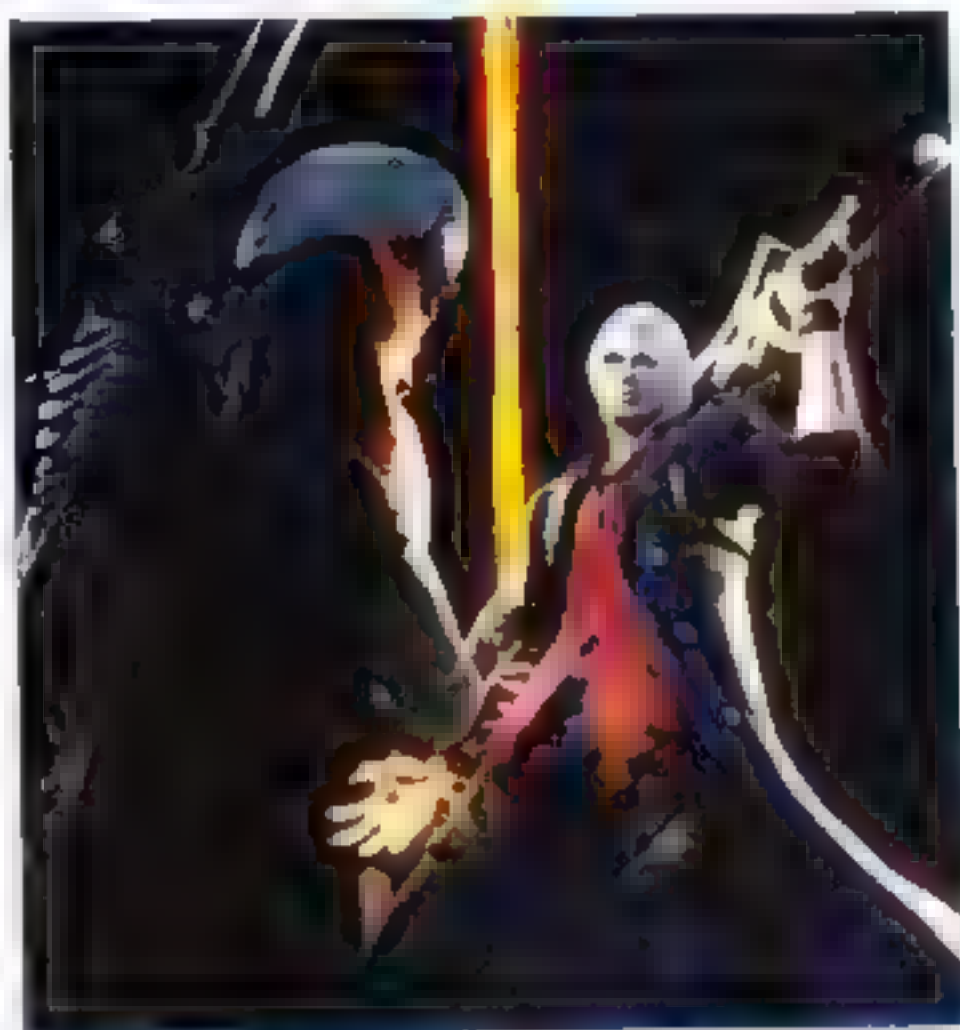
如果在发售初期能有这样的重头作品助阵，那PSP至少不会那么冷清。不过从制作方的态度来看，他们也许直到现在都没有把这款备受玩家期待的作品放到正确的战略地位上——这本应该展现新时代掌机强劲实力的首发之作最终很有可能沦为PSP上垫脚石的作品，实在让人心酸。而PS3版《GT4》被删改的命运对比的是，第一方的SCE自身似乎反倒从未真正在PSP软件阵容上下过功夫。一拖再拖的《GT4 携带版》磨出的并不只是玩家的激情，更会影响到其他厂商对索尼和PSP的信任感——连自己的父母都不疼的孩子，你又如何能指望别人来疼爱？

《鬼泣》系列

机种：PSP 厂商：Capcom 发售日：未定

类型：未定 售价：未定

和《GT4 携带版》一样在PSP发售前就已经在紧锣密鼓进行制作的游戏，不过，现在也依然还是未现其身。在曾经制作过《鬼泣》系列的传奇英雄树、田中刚等主创相继离开Capcom之后，PS3版《鬼泣4》的制作大权已经移交给了开发《生化危机4》等作品的小林裕幸。为了替初期大作软件欠缺的P3提供软件支持，小林先生目前正在全力制作《鬼泣4》，而《鬼泣4》的开发步入佳境后，相信离PSP版《鬼泣》揭开神秘面纱的日子也就不远了。从目前的情况来看，PSP版《鬼泣》是一款全新作品的可能性非常大，因为如果是移植作，不太可能在公布了两年之后还丝毫没有具体消息放出。至于游戏的具体形式和内容，为了不在这里赔笑大亏，我们就不在这里妄加猜测了，还是让我们一起期待这款作品早日登陆PSP平台吧！



▲PS3版的《鬼泣4》已经更换了主人公，那PSP版呢？

2006年的掌机大战即将过去，也给业界留下了重重疑云：传说中的微软掌机计划、随时准备乱入市场的第三方掌机、似真似幻的热门游戏传言……下面让我们聚焦2007，把目光集中在业界留给2007年掌机市场的这些悬而未解的谜团上。

聚焦2007

业界疑云解析

文 掌机王全体编辑

2007年业界展会关注



GEN CON

FAN EXPO CANADA

GIC

GAMES CONVENTION

以往我们关注的业界盛事除了美国的E3，还有日本的TGS，以及我们国家自己的ChinaJoy。而2006年，E3宣布转型，德国的莱比锡又意外地得到了业内的关注，下面，我们先来关注一下2007年的游戏展会，这里分为特别关注。

2006年12月1日，E3的官方代表宣布将缩减全球最大游戏展“E3”规模，而且将移到更小的场地举办，这个“全球最大游戏展”将会名存实亡，虽然我们暂依依不舍地告别E3，但又可以满怀希望地期盼更多的游戏展会如雨后春笋一般涌出来。为了争夺E3缩小规模所留下来的空缺，目前各国游戏展都开始磨刀霍霍，其中以“GamePro Expo”为最有力出头，主办方“国际数据集团”(IDG)宣布将“以E3为模式和指导”，继续在往年E3展举办场地洛杉矶国际会议中心营造比E3展更为庞大的游戏盛会。与E3的“缩水”不同，明年的TGS很可能将“膨胀”——2007年开始，TGS将和东京国际电影节、东京动漫展合并成

月份	展会名称	展会地点	具体日期
1月	1月展会	1月展会	8日至11日
2月	台北电玩展	中国台北	8日至12日
3月	游戏开发者会议GDC	美国旧金山	5日至9日
	GO3电子娱乐展	澳大利亚珀斯	30日至下月1日
7月	新型态的美国E3展	美国圣塔莫尼卡	11日至13日
	中国ChinaJoy游戏展	中国上海	12日至15日
8月	德国GC展	德国莱比锡	22日至26日
	Quecon游戏大赛	美国德州	待定
	加拿大国家游戏展	加拿大多伦多	24日至27日
	Gen Con游戏展	美国印地安那州	16日至19日
9月	东京游戏展	日本东京	21日至23日
	Digital Life游戏展	美国纽约	27日至31日
	微软X07游戏展	待定	待定
10月	WCG世界电玩大赛	美国西雅图	待定
	GamePro Expo	美国洛杉矶	18日至20日
	伦敦游戏节	英国伦敦	待定
11月	韩国G-Star游戏展	韩国首尔	待定
	巴西电子游戏节	巴西圣保罗	待定
12月	日本Jump Festa游戏展	待定	待定
	亚洲游戏展	香港	待定

“International Contents Carnival”(国际内容嘉年华),借助大展会的合并吸引更多的国外玩家。另外,玩家关心的任天堂“Space World”展会在2006年没有举办,而该展会自创办以来,一直都是作为公布任天堂新家用机或掌机的商业

交流会议,任天堂不参加TGS,E3又遭缩水,2007年“Space World”是否举办,无疑吸引着无数任饭的目光。这么多展会究竟哪家能胜出尚难猜测?可以肯定的是,2007年将会拉开一场游戏展会的世界大战!

降价,就在2007!

降价是堆成硬件销量的最直接手段,NDS与PSP之间的掌机大战如火如荼地进行了两年,这期间两大掌机却一直守着发售时的价格纹丝不动,对比以往处于竞争局面的家用机市场,这种情况是比较罕见的。PS2于2000年3月发售时售价为39800日元,2001年8月降到35000日元,2001年11月降到29800日元,2002年5月降到27800日元……在发售近两年的时间里经历了3次降价,降价幅度达30%;而NGC于2001年9月发售时售价为25000日元,2002年6月降到19800日元,2003年10月降到14000日元,发售近两年的时间里经历了两次降价,降价幅度达44%;Xbox于2002年2月发售,在两年时间内同样也经历了两次降价,价格由发售时的34800日元降为16800日元,降幅更高达52%。为何竞争激烈



■降价 PSP势在必行。

的两大掌机在发售这么久时间里始终未打出降价牌?这种反常的局面在2007年是否还会继续?肯定不会,处于下风的PSP不会再沉默了,无论是从市场占有率来看,还是从产品竞争力来看,降价一定是势在必行的举动(如果不降价,那一定是改良主机推出)!而NDS,则会好整以暇地等待PSP出招,然后予以还击。

GBA会不会完全退出历史舞台?

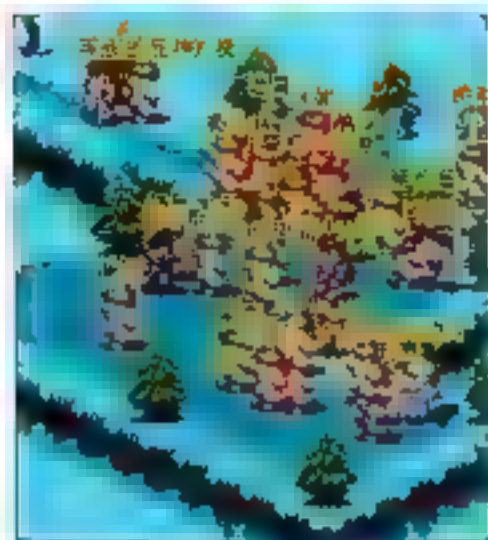
截止2006年末,公布的GBA平台大作都已经发售,而曾经一度作为延续GBA生命的GBM也已逐渐淡出,2007年的GBA,会彻底地退出历史舞台吗?答案是:继续退出,但仍然不会彻底退出。毕竟GBA的用户普及量是非常大的,而在欧美及国内,GBA仍维持着一定的销量和市场,11月在北美的主机销量排行中,更是杀入前三名。雷吉在其不久前的发言中,更将GBA和NDS相提并论地称为“掌机之王的核心机器”,任天堂方面的重视又可见一斑。而GBA的庞大软件阵容和相对低廉价格更让不少人动心。2007年,GBA上也许不会出现2004~2006年间那样给人惊喜的大作,但是,继续有游戏推出却是情理之中,单是欧美那些配合新片上映的多机种全面出击的游戏就不在少数。可以说,2007年,无论是国内,还是全世界,GBA系列掌机都将继续维持着一定的销量及软件推出速度。



■发售于2001年7月21日的GBA,会不会在2007年退出历史舞台?

从2004年末NDS和PSP陆续登场开始,GBA便开始逐渐地被边缘化,然而出乎很多人的预料,GBA并没有像以往的主机那样在新主机推出、新时代来临之后一落千丈,不仅任天堂自家在GBA上开发了如《银河战士》以及《旋律天国》这样颇具创意的作品,众多第三方厂商旗下的大作也不断地出现在GBA上,从《机战OG2》到《FFVI》,期间的每一部大作都曾让人以为是“GBA平台最后大作”,然而GBA却不断给人以惊喜。

3G牌照发放，手机网游的逆袭



▲3G时代下的手机网游一定是一个巨大金矿。

中国的3G牌照铁定于2007年发放，所以2007年也就将成为中国3G网络建成的元年。3G网络带来的是更大的数据传输速度，视频通话、手机电视、音乐下载等数据应用

当然不在话下，手机网游无疑也会获得长足发展。网速问题得到解决，手机网游就能够实现流畅的实时战斗、信息交换等，困扰现阶段手机网

游的瓶颈问题就会解决。所以，3G网络上马一定会带动国内手机网游的繁荣，不过，能够繁荣到一个什么程度，还不仅仅与3G网络的普及相关，用户对手机网游的认知程度、游戏网游本身的素质、以及3G手机终端机能都是影响这个市场的决定因素，另外，用户最关心的还有游戏资费相上网资费的价格。手机网游绝对是一个蕴藏着巨大市场潜力的金矿，如何挖掘出它的全部价值，相信是国内众多手机游戏厂商以及网络运营商很早就开始考虑的事情，借助2007年中国3G网络发展的契机，或许手机网游真的会来一次逆袭。

神游2007，

“会有酝酿已久的原创作品！”

对于国内掌机玩家来说，神游始终是值得信赖的，它不仅为我们带来了一台又一台的行货主机，甚至还以全球同步的速度发售了中文行货版的NDS和NDSL，让国内玩家体验到与世界同步的一流服务。虽然一直以来，神游在中文软件的推出速度方面为广大玩家所诟病，但我们也有看到，神游始终在努力推动着大陆的汉化进程。在2007年，神游又会有什么新动向呢？为此，我们也专门采访了一下神游的相关人士。“目前硬件平台是齐全了，那重点自然在软件上了。先大后小吧，首先是会有酝酿已久的原创作品，其次是有重手级的海外大

作，再次是将继续鼓励国内第三方的加入——这些是大框架，搭好以后整个产业链的条件就齐备了。

对于国内玩家已经享受到和还未享受到的服务自然而然在国内都会起来”。神游的这些话无疑是令人兴奋的，“酝酿已久的原创作品”更是令人遐想联翩，我们期待2007年的神游带给我们一个巨大惊喜吧。



网络化是游戏发展的必然趋势，“网游”也决不只是PC平台的专利，家用机、掌机都已经进入网络化发展的进程。NDS、PSP都具有802.11b无线局域网功能，通过热点能够方便地接入互联网，从而实现网络联机。目前两个平台上都有不少支持网络联机的游戏，像NDS的《马里奥赛车DS》、《俄罗斯方块DS》，PSP的《海豹突击队》、《荣誉勋章》等都是热门的网上联机游戏，那么在2007年，两大掌机的游戏网络化进程会有哪些变化呢？

主机·网游——PSP、NDSL游戏的网络化进程

NDS，多人合作型游戏出现



▲刚刚公布的Wii是否支持网上联机组队，

带给了大家一丝新鲜，但是想必大家还是很期待GBA上的《塞尔达：黄昏》《光明之泪》这样合作式的联机游戏吧。2007年，我们有理由期待这类游戏的涌现，到时候，我们能通过网络和不认识的朋友一起组队，合作冒险。

就目前为止，NDS的网络联机游戏多以对战或者交换资料为主，真正的多人合作式的联网游戏还没有出现，不久前推出的《恶魔城：迷宫探险》在网络联机部分加入了双人合作挑战BOSS RUSH的模式，相信

PSP，日系厂商加紧网游步伐

说到PSP的游戏网络化进程，欧美厂商的脚步要比日系厂商快速得多，目前支持网络联机的PSP游戏基本都是欧美厂商作品，《海豹突击队》、《X战警》、《无名传奇》、《NBA》、《荣誉勋章》等欧美游戏都有着完善的网络联机服务，《荣誉勋章》甚至支持最大32人的网上对战，厂商为这些游戏都搭建了专门的服务器，收费一流，而且服务完全免费，因此吸引了相当多的玩家参与。相比起欧美厂商的积极动作，日系厂商在PSP的游戏网络化进程上几乎是寸步未行，在握的几个利用到网络的日式游戏也只是停留在上网下载附加关卡或数据等简单应用阶段，根本未有达到网上联机的程度。这一点，日系厂商比欧美厂商很多。不过在2006年12月1日，PSP上终于有



▲支持网络联机的《怪物猎人 携带版 2nd》已经是传统意义的“网游”了。

主机 微软的掌机

2006年11月，比尔·盖茨在消费电子展上放出“三年内可造出掌机版Xbox”的著名言论，三年后，我们或许能看到传说中的“掌机版Xbox”，不过，微软的掌机计划似乎已经初现端倪。2006年11月14日，打着“iPod Killer”旗号的音乐播放器Zune粉墨登场，虽然这只是一个掌上完全挡不上边的东西，但是这个小东西的出现已经表明微软开始进驻掌上多媒体的最前端，而且，隐藏在这个小东西身后的，是微软“Go Anywhere”全局战略中的一环。按照微软的计划，Zune是一款系列化产品，第一代产品初期将只提供音乐服务，随后逐步开通电影和电视节目的下载，并通过产品的更新换代逐步实现游戏功能。“三年内可造出掌机版Xbox”的三个表明“掌机版Xbox”至少



▲掌机版Xbox 假象图



▲微软音乐播放器Zune

在技术上已经初现端倪，微软现在只是在选择一款合适的掌机和外观设计，Zune或许就是一个前奏。在家用机领域，微软是从索尼和任天堂的夹缝中开辟了一个“一统天下”的局面，如今的掌机市场，当年的家用机市场惊人相似，在索尼和任天堂两强相持的局面下，如果微软再次出手，掌机界也会迎来一番新的局势。2007年，Zune会发展到一个什么阶段？2007年，“掌机版Xbox”距离我们还有多远？我们共同期待。



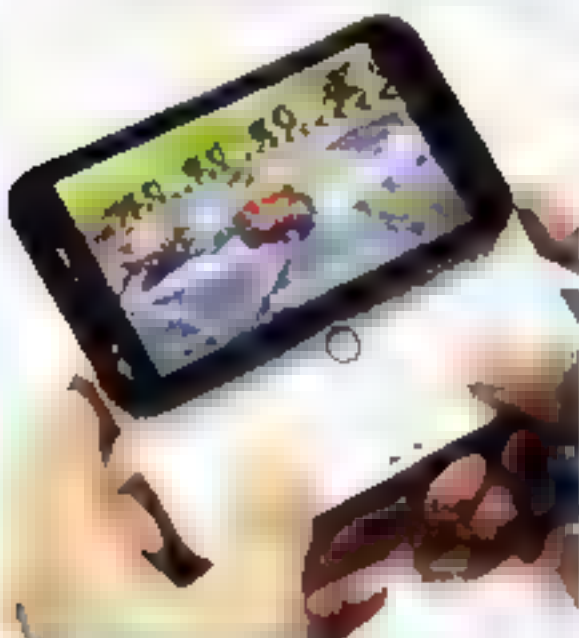
▲《荣誉勋章》中的网上混战，许多欧美PSP游戏已经有了完善的网络联机服务功能。

了第一款支持网络对战的日式游戏——《麻将格斗俱乐部 全作版》，虽然只是一款麻将游戏，但Konami搭建了专用服务器，能够让全日本玩家上网对战，这无疑走出了日系厂商的第一步。而至于2007年2月1日发售的超大作《怪物猎人 携带版 2nd》同样支持网络联机，玩家们可以直接登陆Capcom官方服务器联机而不用借用KAI等第三方平台。可以预见，2007年，日系厂商会加快PSP“网游”步伐，更多支持网络联机的日式游戏会不断涌现。不过有一个不太好的迹象就是，日系厂商似乎不像欧美厂商那么愿意提供免费午餐给大家，在他们的概念中，网络游戏一般都是收费的，所以我们在《麻将格斗俱乐部 全作版》仍然打出了每月1200元的上网费，对于想体验日式网络游戏的中国玩家来说，最大的“拦路虎”还是费用的问题，于是用什么办法去“模拟”一下

自1989年GB诞生后，掌上游戏机这块大馅饼就一直只有任天堂一家在快乐地独享着，直到2004年底Sony的PSP上市，掌机市场才终于迎来了分羹之人。事实上，觊觎掌机游戏的公司可绝不止Sony一家，早在数年前，SNK、SEGA等厂商就曾推出过掌机，但都没能动摇任氏掌机的垄断地位。市场总是有那么一批前仆后继的人，何况Sony凭借PS的品牌效应也算撼动了任氏掌机的绝对地位，2007年又有谁会来趟这浑水呢？让我们一起来看看吧。



▲韩国GamePark推出的GP2X改良机型XGP无法改变掌机市场的大格局

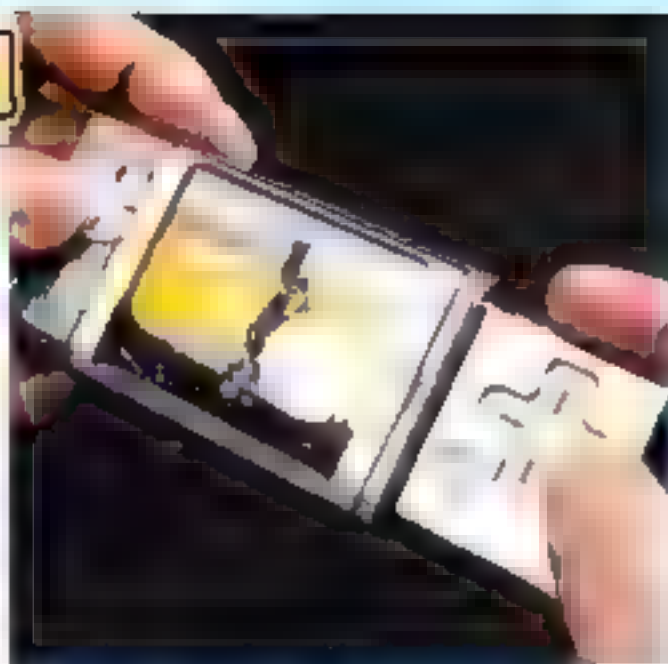


▲River 3D借助网游成为CES的一个亮点

主机 第三向掌机

N-Gage 2

自2004年PSP NDS即将登陆之时，有关N-Gage下一代机型传闻就从未间断过。当年N-Gage以手机兼掌机的独特定位吸引了许多数码游戏爱好者的青睐，但不久其作为掌机的功能就因为游戏软件的质量一般以及N-Gage手机的诞生而彻底瓦解。但作为曾占全球手机市场第一的公司，诺基亚还在实践着游戏手机的巨大计划，不久前芬兰游戏部门负责人Olli-Pekka Heinonen还在芬兰人们将会在诺基亚手机中做出选择。从这句话说来看，我们或许能期待一款性能游戏手机了，也在2007年你将会在我们的“掌机铁壁性钢堡垒”上看到一款N-Gage系的新掌机。



▲采用N-Series系统的N-Gage 2概念图吸引了无数数码爱好者的眼球

韩国掌机，借助网游强势登陆

说韩国的网络游戏，国内没有几个人不知道的，说，是中国网游玩家血汗钱养大的亦不为过。而提起韩国的掌机，就有点小国主义笑话之嫌了。早在2001年GBA横行之时诞生的GP-2，有着远超GBA的硬件配置，但普及量实在过低，以至于至今无人问津，当时即被业内人士判定：掌机市场就是这个规则：如果没有名气和庞大的软件群，只凭硬件上的优势是无法立足的。现在，该来的来了，韩国GP2X已经登陆媒体播放、图形渲染、电子书阅读、MP3+FM等功能GP2X也同样能够胜任，改良机XGP以及XPG mini已经在今年公布，或许今年你还会在各地的游戏店见到一款名为XGP的GBA掌上掌机。不过更吸引人的应该是今年下半年推出的River 3D，最新的小型网络掌上游戏机River 3D，与国内天折的River 3D性质类似相同，River 3D着眼点放在了掌上网游的主题上，凭借网上网游的人气在发布之初就引来无数关注，国内广受欢迎的《泡泡堂》在River 3D上也有移植，但限于网络环境等问题，目前这款掌机只会在韩国上市，随着无线网络普及的普及，网游掌机化已成为时代的需要，GP2X掌机是早在2001年梦想有新突破，开辟一片新的市场，恐怕，不要将希望于网游。

主机 扑朔迷离的GBE

其实NDS系列主机对于任天堂来讲也只能算作一个“Happy Accident”意外收获，推出其目的有一主要为抱住旧时前进的脚步，一求对全新游戏方式作出尝试（包括NDS诞生在义一策略之下），最后也是为了缓和GB系列正统后续主机的研发时间。当然从现在NDS系列主机全球热销的情况来看，任天堂恐怕早已将那款传说中的代号Evolutor的新掌机计划搁到N年之后了。但一个精明的人总是能走一步想百步，



▲热心的网友早已为任天堂勾画出GBE的轮廓

遇到各种情况也能够应对自如。如果微软能在2007年搬出自己的掌机，那我们也说不定就能在明年看到GBE的真正形态。一份任天堂内部的开发进度报告称，NDS的开发思路早在GBA发售前就早已被确立了，因此我们完全有理由相信，GBE的样机也已经存在了任天堂最隐秘的开发团队手中。

主刊 PSP的下一步，新机还是改良？

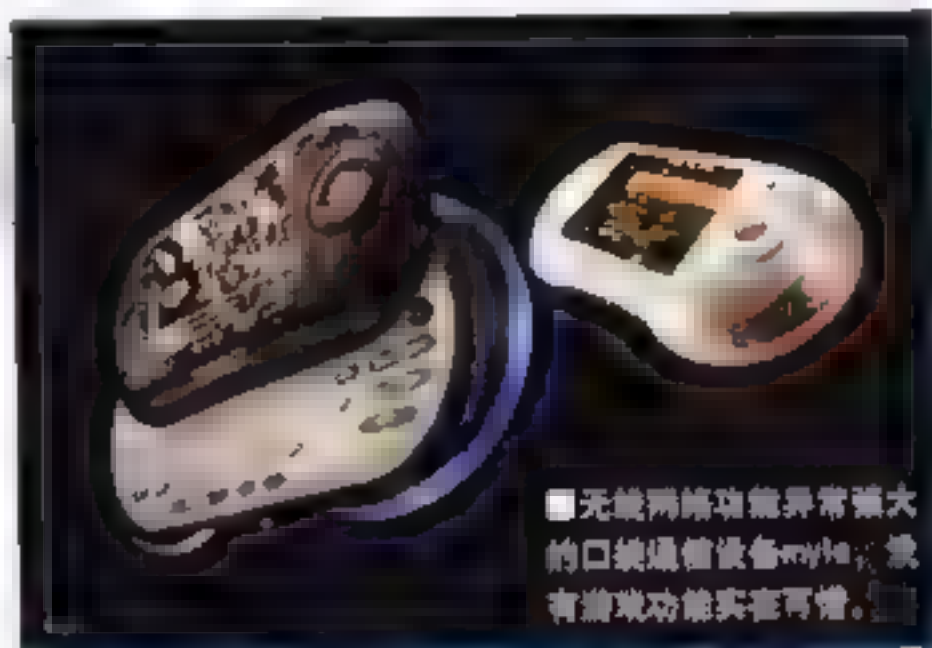
除了任天堂的顶级主机外，PSP也聪明了许多，除了Wii下手柄突然加入的六轴感应功能就是它的进步表现。除了出奇制胜外，在掌机方面，任天堂似乎还在玩独家的招数，那就是改良机。从NDS到NDSi，再到CEM，只是让PSP变得更强大，就能掀起玩家们新一轮购买的热潮，而且模式不变，NDSi在主机市场也大受欢迎。就是最好的证明。NDSi推出了改版机，这也促使PSP是否推出改良版的讨论热了起来。2006年暑期，国外杂志、网络杂志甚至爆出PSP即将推出内置8GB硬盘改良版的消息。索尼也适时地在网站上贴出了《如何可以让PSP面临更好》的市场调查，以及一款被命名为“PSP”的便携无线通信终端，令大家对PSP改良机以及P

■异质联动 无限可能



12月14日，Wii版的《口袋妖怪 战斗革命》发售，其中游戏最引人注目的一点便是能够与NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》联动。通过无线连接后能够继承《钻石·珍珠》的存档资料，由于Wii和NDS都具有无线联机功能，两台主机之间的联动非常便利。可以预想，今后这两台主机之间的联系一定会越来越紧密，两者之间的联动决不仅仅局限于存档资料的互动。或许很多人可能已经想到NDS版的《塞尔达传说 四支剑》了，以GBA作为手柄让4名玩家联机合作的游戏方式一定给大家留下深刻印象，所以不难想象，类似的将NDS作为Wii手柄的游戏也许很快就会出现。不过

任天堂的精力目前集中在形式大好的NDS和前途未卜的Wii上。想让原本预定在2005年上市的GBE，在NDS继续大举前进的2007年推出基本没有可能，但是如果索尼或微软么在新掌机或改良机时，那任天堂可能真就兴出GBE来与之抗衡了。

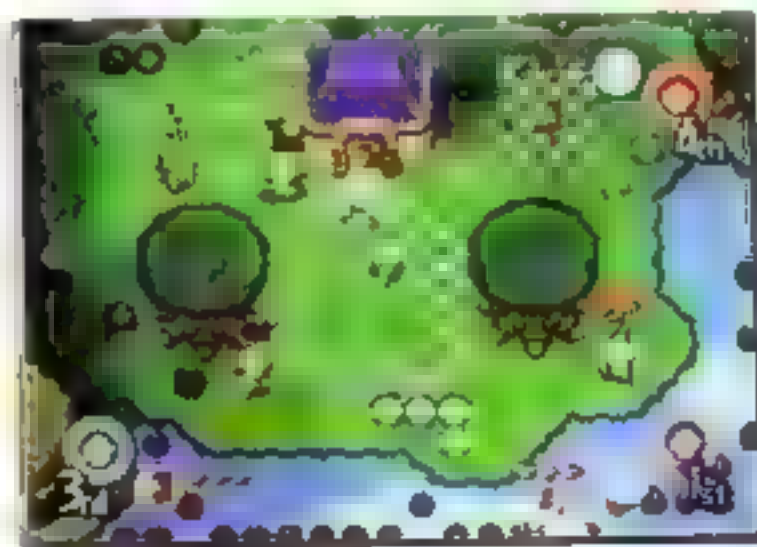


■无线网络功能异常强大的口袋通信设备wii，没有游戏功能实在可惜。

续机种的消息显得更加关切。当然，两年就推出续机种，当然是不符合市场规则的事情，但任天堂似乎还是很想借续机种的影响力获得更多销量，同时开拓新的市场。对于一款掌机也是需要很长的制作周期。我们只能期待PSP在今后的年内上市，而具有内置硬盘，内置Wi-Fi网络电话，具备更多PDA功能的PSP改良型能否会在2007年上市，还是让我们来拭目以待吧！

主刊 NDS与Wii的联动——异类的组合

按照任天堂一贯的思路，两款产品应该是同类型的异质主机，从都有打破常规的工作方式，这两款产品完全打破常规，这两款主机在市场上的表现也非常不错，或许某一天任天堂会公布某和全新的联动方式时，我们大概都会忍不住去拨开迷雾，一探究竟。任天堂是上个世纪主机全面竞争的年，任天堂肯定会被其他公司的巨大市场压力所推动，人气，两者之间的联动令人期待。



《塞尔达传说 四支剑》圆满地完成了NDS与GBA的联动演出。不知道2007年的Wii和NDS又会演出怎样的耀眼火花？

主机

PS3、PSP,

联动空间有多大

早在2005年的E3大展，SCE就满怀激动地向玩家们预告着PSP与PS3的亲密关系——联动，这一厂商推行自己品牌的有力销售手段也被用在了PSP与PS3上。正如GBA可以作为NGC手柄一样，PSP与PS3最初公布的联动功能就包括了手柄功能，而现在从已经发售的PS3来看，目前的联动功能还是很薄弱的，手柄的功能并没有完全实现，取而代之的是一个不能游戏的遥控功能：PSP与PS3无线数据传输功能没有实现，取而代之的是通过USB 2.0接口把PSP插在PS3上当作

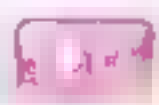
移动磁盘

一样进行

使用；更令PSP玩家郁闷的是PSP上的PS模拟器只能通过PS3来购买，显然是在将本来不搭边的功能算在PSP与PS3的联动上。承诺还是要兑现的，不过这些恐怕都要等明年再说了，而且迄今为止，PSP与PS3还没有一款联动游戏公布，这一联动最基本的要素看来也只能在2007年实现，我们只能说，2007年，PSP与PS3将会结合得更紧密。



▲NDS和NDSL震动卡 Slot 1除了能插GBA游戏卡带，还有非常广阔的功能扩展空间。



NDS的扩展周边

年末，随着PS3的上市以及众多PSP大作的发售，PSP的主机销量也呈现出抬头之势。而发售的两款功能强劲的全新PSP主机，也吸引了玩家们爱好者的关注。现在购买一台PSP，除了可以玩游戏、听歌、看电影、上网以外，还能配合专用摄像头当作相机、摄像头来记录精彩瞬间，配合麦克风当作录音棚、掌上KTV、导游，配合GPS当作地

图、导航器，而相比之下，NDS除了任天堂开发出一款震动卡以外，在扩展周边方面就再没什么大的举动了。想当年，GBC、GBA都曾推出过摄像头，GBA上的《瓦里奥制造 大回转》因为加入独特的感应包而使游戏变得乐趣横生，因此我们有理由相信，NDS上还会有更多更好玩的扩展周边诞生！改良机NDSL已经发售近一年，2007年想要再掀“NDS系列”的主机热潮，推行各种扩展周边也是一个不错的策略，再加上任天堂那些别具创意的头脑，总能想出好点子将一些看似普通的东西变得更加有趣。

软件

官方模拟器——NDS

模拟FC、SFC、MD……

PSP上已经有了官方PS模拟器，通过PS3下载后传入PSP中便可玩，PSP与PS3的这种“合作”不禁让人联想到NDS与Wii上，NDS是否也会通过Wii下载其他机种的模拟器呢？这么一想就发现了一些端倪。Wii本身还真有条件为NDS提供这种“服务”，因为Wii本身就内置有“虚拟主机”的功能，可以从网上下载FC、SFC、MD、MSX、N64等主机的游戏直接玩；而另一方面，以NDS的机能，模拟N64虽不大可能，但模拟其他4个机种是绝对不在话下的。或许真有那么一天，任天堂就会开设这项服务，通过Wii下载的其他机种经典游戏不光能在Wii上游玩，还可以通过无线传输给NDS，让NDS也能玩到。当



■NDS上的官方模拟器绝不是天方夜谭

然，由于NDS的主记忆体只有4M，所以肯定有一些大容量的SFC、MD游戏无法传输到内存中运行，也许任天堂会专门发售类似于NDS网络浏览器附带的那种内存扩展卡类周边来解决。虽然一切都是猜测，但并非不可能。



《真·三国无双DS》：转型还是终止开发？

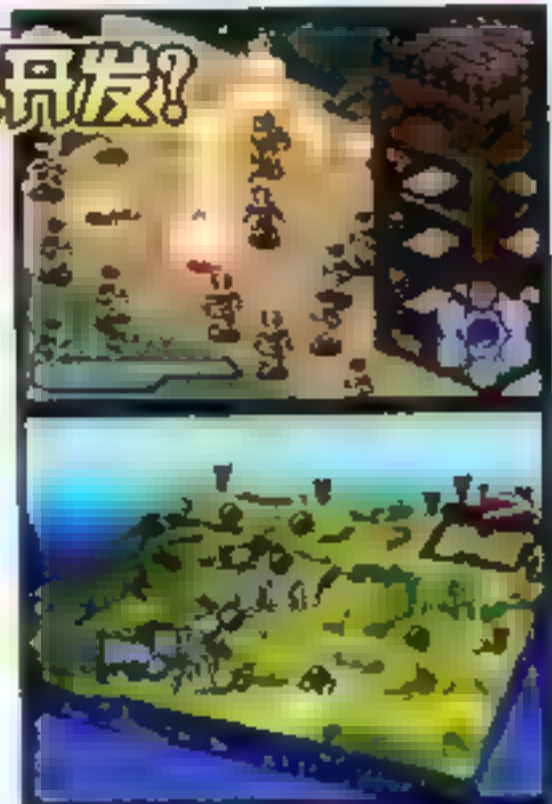
今天的NDS可谓风光无限，大有GBA高峰时期之势，众多探索中的早期游戏和机能诱惑正推出的成熟作品，在NDS上构筑了一条亮丽的风景线。可是接下来要说的这款《真·三国无双DS》，却至今未见踪影。说来《真·三国无双DS》也是从NDS公布之日起一起公布的作品了，可是它错过了首发的第一班车、第二波高峰、脑白金热潮等众多的发售档期，在2005年末公布了不少新的人物和图片、小小地给了玩家一丝希望后，便又玩起了“装死”——平时完全没有任何消息，仅在游戏大展时谨慎地露一下头。

时至今日，《真·三国无双》系列已经开发了三作，《“无双”系列》本身也已出到《真·三国无双4》和《战国无双2》。且不说这一系列能否推出，如果真按制作人所说以《真·三国无双3》为原型推出，那么在2007年玩到三代的移植作，恐

怕人们的热情早就已经冷淡了，不用说3代，4代可能都会让人觉得过时，毕竟一年两作甚至

三作的“《无双》系列”有着很强的流行元素。相信制作组方面也面临着同样问题的困扰，也许他们正在将

▲“大头无双”也许已经成为了历史（《真·三国无双DS》按照4代艺术图制作，大头风格应该不会变），更有可能的是，GBA版“大头无双”的3万销量严重打击了制作组，而经过如此长时间的默不做声，这款传说中的《真·三国无双DS》可能已经终止开发了。



《任天狗》

有关《任天狗》的传闻由来已久，网络上也有不少FANS自创了一些关于《任天狗》的衍生作品，以表达期待之情。并且，在2004年，《任天狗》的导演横井秀树先生在接受日本媒体采访时就透露其实在开发项目初期是以猫的版本来开发的，并且建模

和音效都已经有了了一定程度。《任天狗》发售已经超过了一年半，其在世界范围内所取得的成功有目共睹，不过传说中的《任天狗》却还是没有公布。明年4月，任天堂就《任天狗》发售日期已经定下了，任天堂会在此前后将万众瞩目的“宠物系”大作《任天狗》正式推出，其中可能性还是比较大的。当然，任天堂在推出《任天狗》之前，在北美地区已经推出了《任天狗》的试玩版，玩家可以通过试玩版了解《任天狗》的开发进度。《任天狗》的开发进度已经非常不错了，开发其续作或者推出新版本可谓合情合理。



情。并且，在2004年，《任天狗》的导演横井秀树先生在接受日本媒体采访时就透露其实在开发项目初期是以猫的版本来开发的，并且建模



《火纹》FANS还要等多久？

“《火纹》系列”是任天堂的看家大作之一，从2002~2004年，曾在GBA上接连推出三作，并于2005年推出了NGC版，然而从2004年末NDS发售至今，却一直没有NDS版《火纹》的消息，倒是2007年2月份的Wii版已经确定发售。从《封印之剑》开始，《火纹》基本维持着每年一作的推出速度，如此看来2007年的NDS版《火纹》似乎是没有希望了。不过2006年《火纹》可是一作也没有推出的，而以《超级大战争DS》来看，厂商也应该吃透了NDS的机能，可以说，只有想不想推出NDS版的问题，技术上完全没有任何的难度。画面上，也应该继续走《超级大战争DS》那样的3D效果地图+2D战斗画面。早期

NDS的事例告诉我们，传统大作在新创意主机上的影响非常有限，而在已经获得市场认可的

主机上推出人气大作，则完全不用担心销量问题。相对于刚刚起步的Wii，在NDS上推出大作无疑能保证销量，发售主机游戏固然还是国内之事，但是在已经成熟的市场上推土新作大赚一笔也完全是情理之中，毕竟任何一家公司都是以追求利益最大化为目的。时隔一年的空档，在2007年出现家用机和掌机两个版本的《火纹》，并不是没有可能。



▲即使是NDS版《火纹》，战斗画面仍为2D的可能性也非常大



《超时空之钥》。堀井雄二在NDS上的另一部作品?



《DQ》之父堀井雄二先生今年在就《DQMJ》接受日本媒体采访时，曾经表示如果有可能，很想把自己的另一部作品在NDS上进行重制。虽然没有明确说明到底是哪款作品，而且不排除这不

是堀井先生随口言之的可能性，但消息一经传出，玩家们还是对其充满了希望，并纷纷猜测这款作品很有可能将是当年Square和Enix联手打造的梦幻之作《超时空之钥》(以下简称《CT》)，自1999年PS上的《穿越时空》以来，系列已经有7年没有推出过新作了，尽管其间一直传出过所谓的《Chrono Break》的小道消息，但不过只是雾里看花。NDS在日本的超高人气在2007年必定不会得到消退，有着同样重制的《FFII》热卖在先，那《CT》会不会趁着这股热潮为2007年的NDS锦上添花呢?可能性不小。如果厂商“偷懒”的话，甚至可以-direct延用《FFIII》重制版的引擎，这样重制起来就更方便了。



会不会发售NDS版《马里奥聚会》?

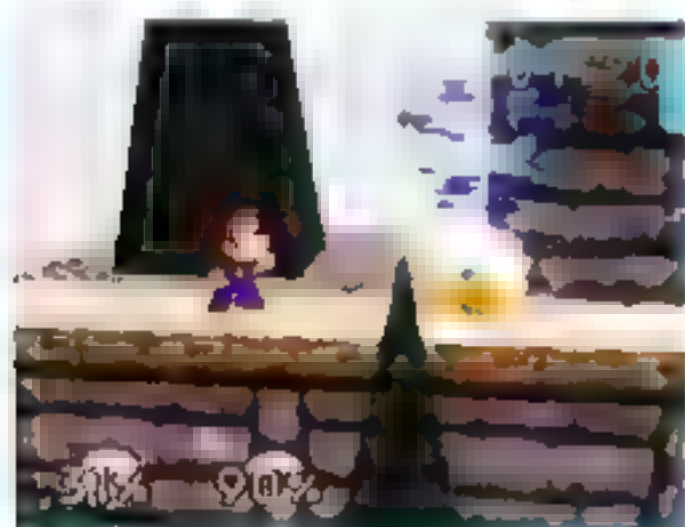
强调多人同乐的“《马里奥聚会》系列”完好地体现了任天堂游戏“合家欢”的亲合力，系列的多数作品都在掌机平台上为任天堂的掌机阵地。而比起家用机，具有便携优势和联机优势的掌机才是《马里奥》的天下，这样看，一款《马里奥聚会》的推出简直就是天经地义。虽然同为小游戏合集，但该系统与在掌机上打拼多年的“《瓦里奥制造》系列”相比，在强调的主题和突出的重点上都有很大的不同，完全不用担心“大水冲了龙王庙”。更何况在2005年初，该系列首次推出了GBA版就已获得了好评和认可。可以说，NDS版

《马里奥聚会》无论在技术方面还是市场方面，都不存在任何阻碍，NDS版的推出，不过



▲有GBA版好评在先，NDS版《马里奥聚会》的推出不过是时间的问题

出，不过是时间上的问题。更何况，2006年末，大作支持的PSP已有抬头之势，2007年“脑白金热”能否继续保持还很难说，无论是巩固由老玩家和“脑白金”时代L2共同组成的固有玩家群，还是进一步拓展市场、防止对手的反扑，传统大作的跟进都是十分必要而且迫切的。



▲以NDS的机能，再现N64版的经典画面完全不成问题。

《任天堂全明星大乱斗》

NDS版能否推出?

早年传言NDS上会推出一款大乱斗题材的游戏时，曾经有人猜测就是《任天堂全明星大乱斗DS》，实际上却是云集了JUMP旗下众明星的《JUMP超级明星大乱斗》，如今续作《JUMP终极明星大乱斗》也已推出，而《任天堂全明星大乱斗》却每次只在家用机上推出。也许是为了维持《任天堂全明星大乱斗》在每部主机上的高素

质吧。不过2004年末的《超级马里奥银河》确实让人对NDS的3D表现充满信心了。2007年对于NDS来说，既要乘胜追击对手，也要面临对手随时发起的反扑甚至新的黑马的乱入。能在掌机市场上再扩大多少地盘，对于游戏方式已经为玩家认可并且市场成熟的情况下，大作的推出绝对能起到不小的作用。而NDS玩家不少从GB掌机系列一路跟过来的，对于家用机上集结了众多任天堂明星的《任天堂全明星大乱斗》只闻其名而无条件玩的任饭不在少数，市场已经成熟，销量也不用担心。2007年，我们完全有理由期待任天堂全明星在NDS上再上演一出精彩的大乱斗。

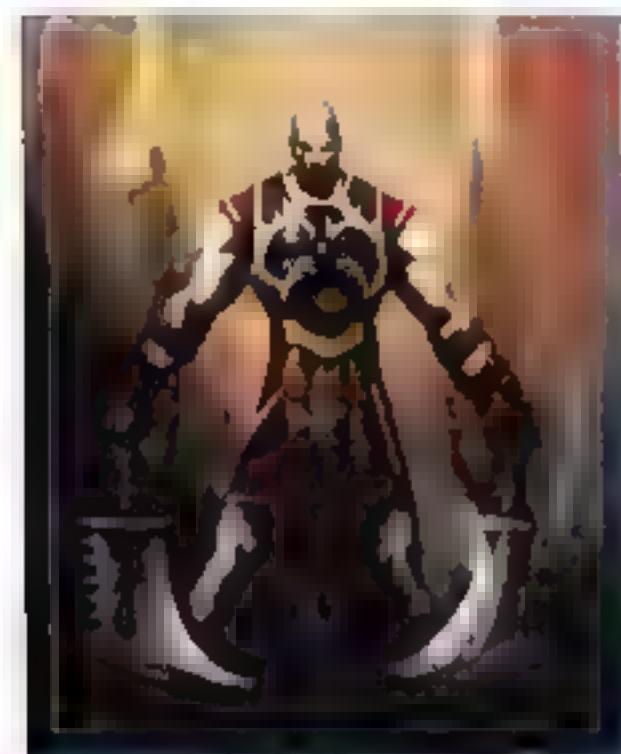
“脑白金”2007

NDS凭借其双屏的游戏方式和触摸功能获得了意外的成功，而平台上的另类游戏“《成人脑力锻炼》系列”也以其独特的卖点和充分利用机能的新颖游戏方式成为了畅销游戏。有着这么一棵摇钱树，任天堂当然会继续推出游戏的续作了。

“《脑白金》系列”能够有这种结果，有很大一部分要归功于人们对新奇事物的喜爱。但两作之后，推出的续作能否继续流行可是个很值得深思的问题了。相信任天堂不会为弟子们，沿着前两作的路子改一改再推续作显然是不明智的。任天

堂一直是个创意为先的公司，当他想出了更加新奇的

▲因为新奇另类而大受欢迎的“《成人脑力锻炼》系列”脑白金了，惟有不断地求新求变，才能持续长久地保持热度。新的“脑白金”也就会呈现在我们面前了。2007对于“脑白金”来说很关键，能否继续热下去，就要看任天堂还会给它主人多少让人为之好奇的新点子。



《战神》移植PSP?

2005年，PS2上第一款名为《战神》的欧美动作游戏雷打不动地成为畅销品，在上市以来的几个月，也就是2005年7月，《战神》的制作人Cory Barlog公开宣布将开发PSP版《战神》这款游戏，游戏类型为动作冒险公开，据说这款游戏是一款充斥着暴力及充斥着独特故事情节的游戏。这款游戏一经公开就让人不禁联想到到了PSP版《战神》的问世。《战神》的PSP版早已公布，其定于2007年发售，而PSP版的《战神》无疑会大受好评。David Jaffe又表示PSP版《战神》是《战神》的续作，不过就以《战神》又决定在PSP上发售，似乎不是那么令人意外。又有人猜测把《战神》移植到PSP上。

PSP版的《生化危机》会移植哪作?

“《生化危机》系列”诞生于PS2平台，但除去不久前刚发售下载的《生化危机：生存危机 导演剪辑版》外，这一系列还从来没有在PSP上登场过。虽然系列的号召力已经不言而喻，但是相信想在PSP上推出系列的所有作品还是不少的。如果没有意外，《生化危机1》和《生化危机2》的模拟版版本以及《生化危机3》的续作，尤其是《生化危机4》的续作，可能性还是有的。而最有希望在PSP上登场的还是“《生化危机：逃出天》系列”续作。《怪物猎人 携带版》在PSP上大放异彩，那Capcom将推出同样倡导

动作动作的“《生化危机：逃出天》系列”搬上PSP平台也是有可能的。

理之中。而且即使是动作动作，《怪物猎人》在PSP上也创造了比家用机版更让人振奋的销售成绩。《生化危机：逃出天》真的移植到PSP上，说不定又是一个卖座的作品。



野村哲也PSP原创作品

2007年10月，日本某著名游戏刊物曾经传上过这样一条小道消息，大尊人：某超有名的制作人正在PSP上进行原创大作的开发，并且日本国展会上其公司工作人员的服装是由该制作人亲自设计的。消息中并没有明确指出这位超有名制作人的大名，不过从其

描述来看，这位制作人十有八九就是SE的野村哲也。因为本届E3中PS2版《王国之心II FM+》展台的工作人员所穿的是游戏中十三机关的黑色服装，而负责该作品人物和服装设计的正是野村先

生。不过野村哲也近来手头的项目不少，如《最终幻想 Versus X 2》(PS3)、《危机之前 最终幻想》(PSP)和《美妙世界》(NDS)等等，很难想像他能够再腾出时间来为PSP制作这么一款传说中的原创作品。不过该游戏刊物的流言版开通至今，其中放出

的小道消息最后都兑现了，因此就算这位制作人并非我们所猜测的野村哲也，那么目前正在有另一位著名制作人正在为PSP开发原创游戏也几乎已是板上钉钉的事情。接下来我们要做的，就是等待这款神秘作品在合适的时间公布。

“《最终幻想》系列”PSP移植计划



《最终幻想VII》为10年前的上上一届次世代主机大战敲下了定槌，从此开启了PS家族统治家用机的漫长历史。在PSP发售之初，业界就盛传《FFVII》、《FFVIII》、《FFIX》三作的消息要为PSP保驾护航，赢得广大“《FF》系列”FANS的支持的消息。可PSP都发售两年了，也只迎来了《FFVII》外传和《FFT》在

2007年登陆PSP的消息，反而是前六作有五作在GBA上复刻，一作在NDS上重制，还有一款NDS的《FFXII》外传正在锐意制作中。随着3.0系统的诞生，很多玩家又将在PSP上玩到“《FF》系列”正统作品的希望寄托于官方提供的PS模拟路上，可狠心的SE很快就打破了玩家的祈愿——由于PSP机能的限制，PS版的《FF》三作是无法通过模拟器在PSP上运行的。而以Square Enix的一贯表现来看，要为如今在日本陷入颓势的PSP来移植三作《FF》，希望真的是非常渺茫。

2007：PSP欧美游戏唱主角？

与NDS在日本红红火火的情况相比，PSP在日本的处境可以说是人气惨淡，目前所推出的数款PSP日式大作也无法刺激销量，其中不少日式PSP游戏都是炒冷饭的移植之作。反观欧美市场，各路美式PSP游戏在欧美大获人心，在美国也能和NDS拼个旗鼓相当，众多欧美厂商开发游戏的力度和诚意和日本厂商不可同日而语，大作和原创作品层出不穷，就以2006年下半年来看，就已经推出过《杀戮地带》、《海豹突击队》

《GTA》以及以《使命召唤》为首的多款FPS。可能是由于文化



游戏比较注重收集和玩法，而欧美则注重火爆刺激的游戏过程。仔细算一下的话，2007年，PSP上就会有数款美式大作登陆PSP平台，如此强势的开局也预示着明年欧美游戏的全面来袭。

PS2大作的移植

随着PS3推出、Xbox 360日渐成熟，PS2在不久的将来就将面临着主力更替的命运，不过谁也不会否认，这台缔造了无数人欢乐回忆的梦幻主机曾经辉煌的辉煌，数以千计的杰作至今对PS家族的小女儿PSP来说更可以说是笔之不尽的财富。从诞生之日开始，PS就被人们冠以了“移植地狱”的美名，虽然这种情况会随着官方PS2模拟游戏计划的出炉而缓解，但相信今后还是会有部分PS2的知名游戏移植PSP，明年2月的《宿命传说2》PSP版就是最好的例子。另

外，如“《魔界战记》系列”、“《永无大陆》系列”等已经有作品在PSP上登场的系列，相信继续移植新的作品进行移植的可能性也是颇广的。移植本身就是一件见仁见智的事情，就算是在家用机上已经烂熟的游戏，依然会有不少人乐于在掌机上将其重新体验。其次关键还在于移植什么样的游戏，移植后是否有诚意。在PS2软件阵容已经越来越萧条的今天，移植PS2系列作品从某种意义上说也算是平复旧雨新知之的慰劳之计。

本辑的年终特别企划到这里就先告结束了，2006年在错综复杂中闭幕，2007年将在暴风骤雨中到来，明年这个时候，再次经历惊心动魄的商战以及知名大作的亮相的掌机市场，将会以一番什么样的形势呈现在我们面前，也许只有时间才能告诉我们最确切的答案。

少年的宿命，英雄的传说



不久前PS2上的重制版《宿命传说》让不少传说FANS找回了昔日的感动，为了趁这股余波进一步推广《传说》系列“作品”，PSP版的《宿命传说2》也已早早地公开了发售日期。明年2月15日，玩家们就能在掌机上重温这款PS2名作了。据制作方表示，PSP版并不是单纯的移植，其中会加入新的要素，不过详细情况目前还未公布。在PSP版原创要素公布之前，我们还是先来了解一下这款作品的基本情报吧。

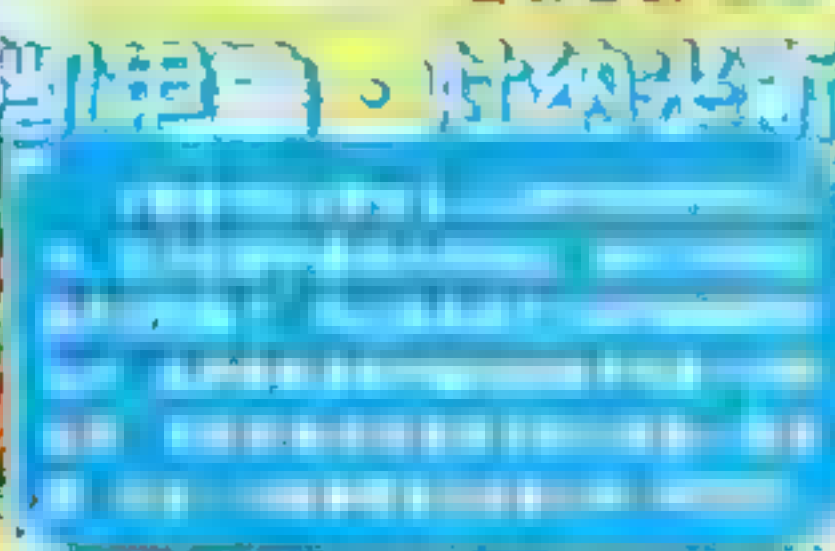
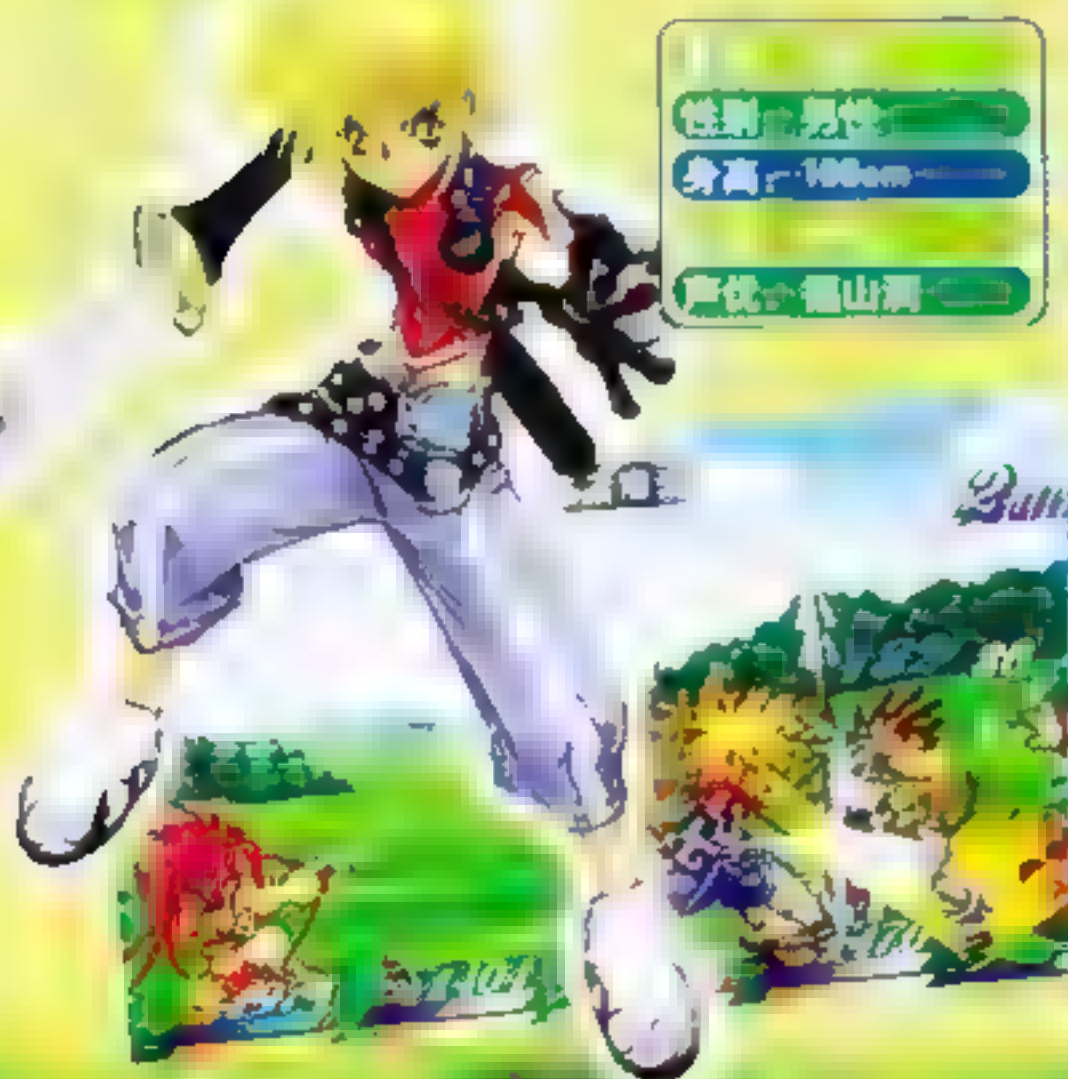
PSP

◆PS2 ◆PSP ◆PSP-2000 ◆2月15日 ◆日版
◆1人 ◆支持雷卡卡 ◆4800日元
◆无对应周边 ◆推荐玩家年龄：全年龄

文 雷伊
插画 澄香

什么是《宿命传说2》

发售于2002年11月28日的《宿命传说2》是PS2上第一部“《传说》系列”作品，凭借着优秀的制作水准和当时日本人气小天后仓木麻衣演唱的主题歌，这款作品成为了整个“《传说》系列”中最为卖座的一作。普通版加廉价版的累计销量在日本国内突破了100万大关。游戏的故事背景发生在前作《宿命传说》的18年之后，以前作中主人公斯坦之子凯伊鲁为主角，以英雄与宿命作为主题，被原Namco定义为“解放命运的RPG”。

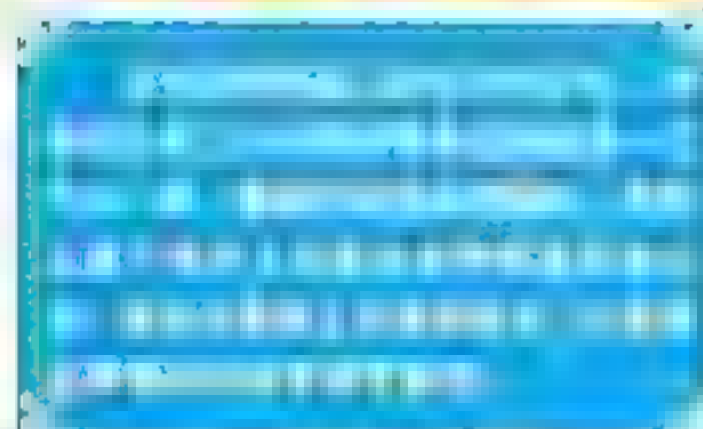
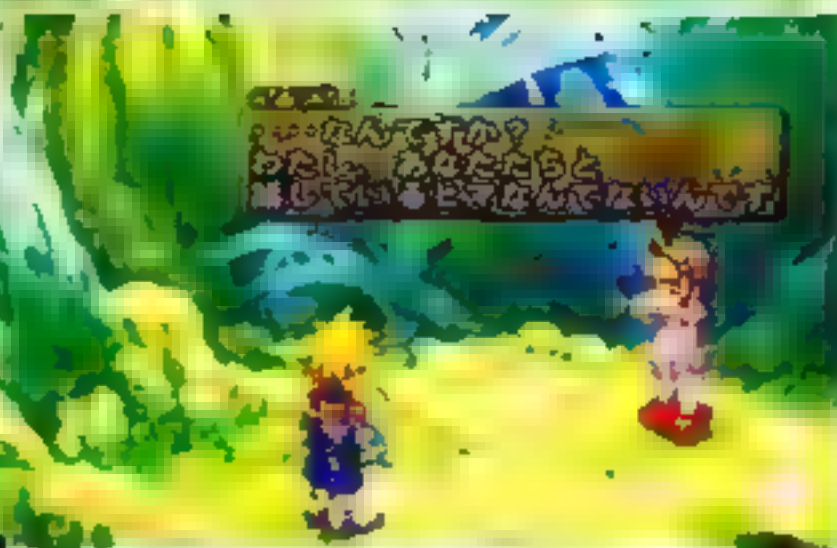


莉娜莉

性別：女性

身高：155cm

声优：楠木亚香



没打時

罗恩·比纳米斯

性別：男性

身高：180cm

声优：关俊彦

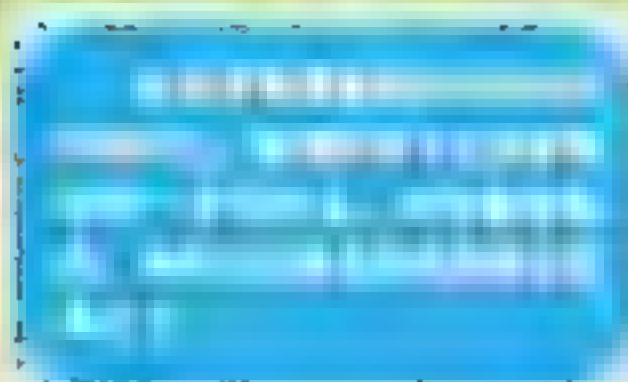
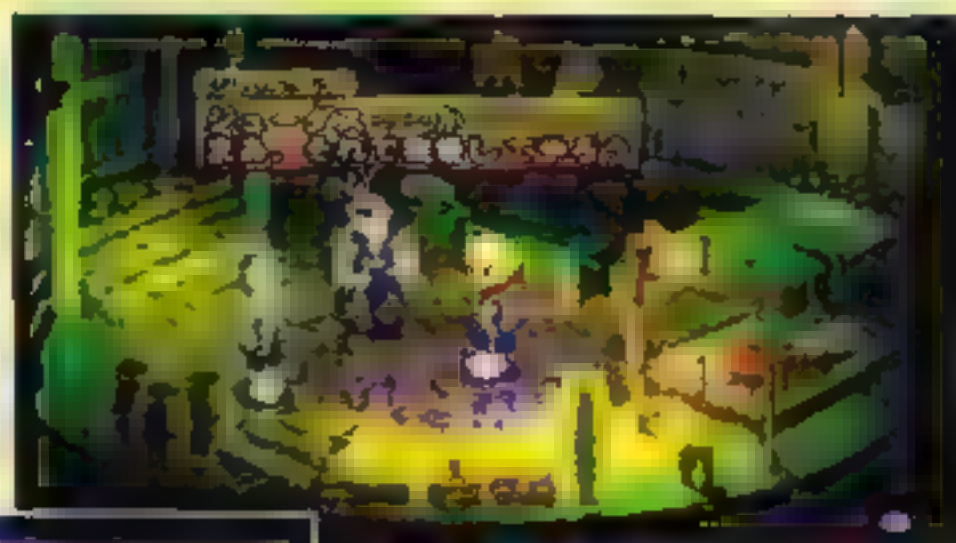


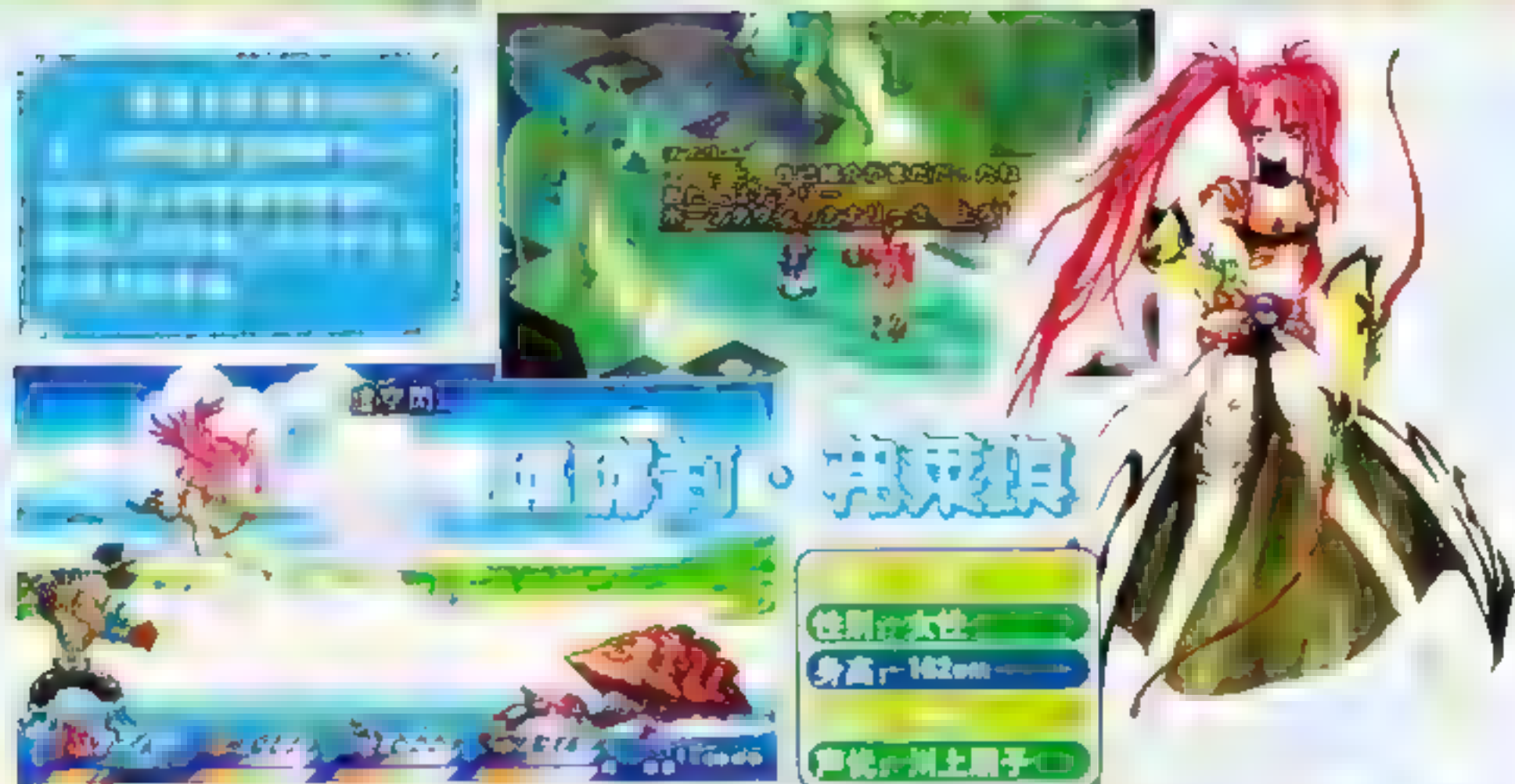
赛达斯

性別：男性

身高：180cm

声优：绿川光





战斗系统



PSP

怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンター ポータブル 2nd

◆ 平台 ◆ PSP ◆ 发售日期 ◆ 2007 年 12 月 11 日 ◆ 开发商 ◆ CAPCOM

◆ 支持人数 ◆ 2 人 ◆ 游戏要求主机 ◆ 携带版 ◆ 售价 ◆ 未定

◆ 对应主机 ◆ LAN ◆ 推荐玩家年龄 ◆ 未定

相关报道 Vol.45 P8 Vol.49 P41 Vol.51 P15 Vol.52 P25

已经定下发售日期为 2007 年 12 月 22 日的《怪物猎人 携带版 2nd》(以下简称《MHP2》)目前又有新情报公布,关注本作的玩家可以好好留意这次的内容。这次的新情报是有关本作的防具强化系统以及猫耐度的新要素方面,让我们来看看具体是哪些东西吧。



防具强化系统

熟悉本系列的玩家都应该知道,在《MH》的世界里角色没有经验值和等级的概念,要想提高能力唯有依靠武器和防具,其中防具分为头部、身体、手腕、腰和腿部 5 部分,而且还有剑士装和猎装的区别,在《MHP》中,防具打造完成后就算是定型了,而在《MHP2》中,防具打造完成后还可以进行强化,来进一步提升防御力,同时防具还加入了技能槽(スロット)的设置,可以附加技能,提高特定技能点数,这无疑给配装带来了更丰富的变化。



▲跟前作一样,武器和防具的强化都在武器店进行

用“铠玉”来强化防具

关于防具的强化,本作与以往最大的不同就是加入了“铠玉”这一特殊道具,强化防具必须要用到这种道具,而并不需要怪物素材。防具能够被强化的次数与防具本身的最大强化等级相关,不同的防具,最大强化等级都不相同。另外,防具被强化后,只会提升防御力,并不会改变属性槽、技能点以及耐性。



▲强化后 防御力得到提升

◀ 强化防具必须要用到一种特殊素材——铠玉。



同一类防具的衍生系列

就算同一类防具也会派生出不同系列的防具套装，比如火龙装就分为火龙普装，火龙D套装，火龙S套装以及火龙J套装，它们之间到底有什么区别呢？这里给大家先给大家解释一番。

普通装	一般都是游戏初期便可打造的防具，防御力低，生产以及加工费用都比较低廉。
D套装	也是在初期便可打造，相比普通装防御力略有提升，优点在于技能增多，能够附加多颗技能石。
U套装	可算是D套装的升级版，防御力优秀，技能增多，但必须在获得高级素材后才能打造。
S套装	也是在获得高级素材后才能打造的装备，防御力相比U套装更为优秀，同时具备基本的技能点数。

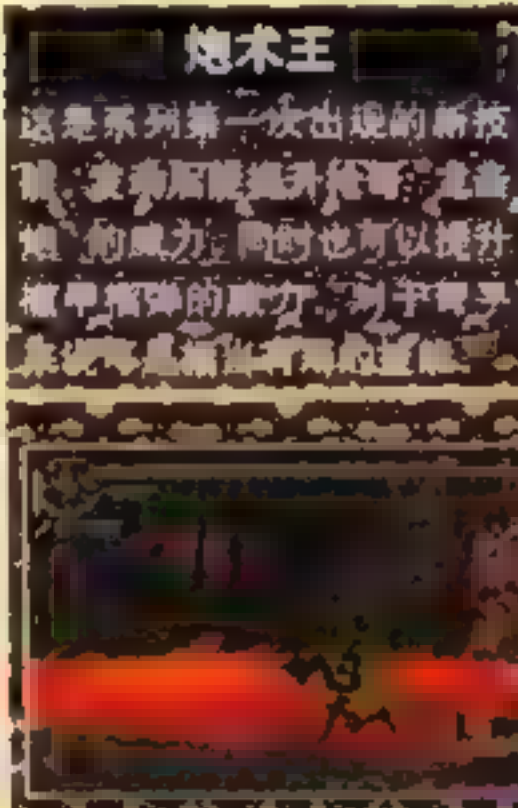
组合防具发动技能

如果装备的防具带有同一种技能，并且技能点数合计达到一定数值，那么该技能便会发动，从而产生各种效果，这种效果往往会极大地影响到狩猎或者采集等活动，下面就率先披露三种本作的技能。



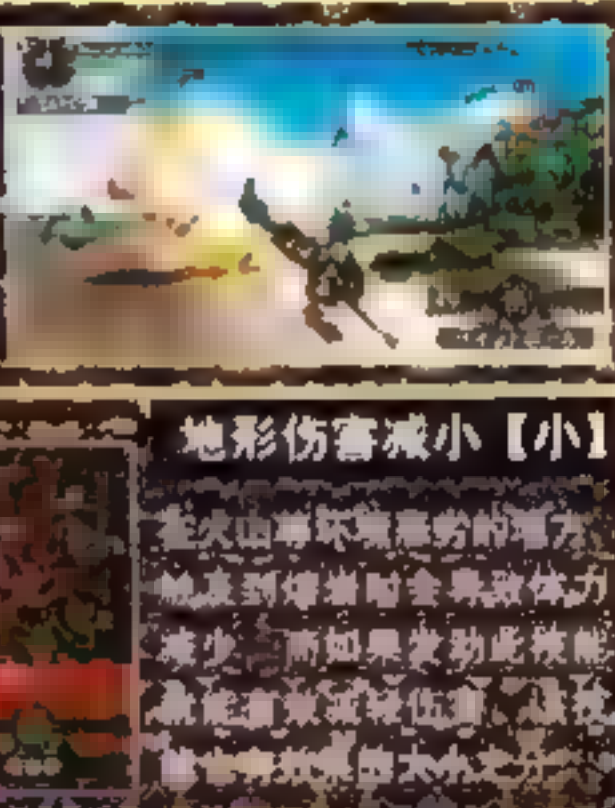
寒冷【大】无效

在雪山等极为寒冷的地方活动会开始耐力下降速度加快，发动此技能后便可完全避免这种不利效果。在狩猎中也有该技能出现，不过在本作中该技能有无效果的大小之分。



炮术王

这是系列第一次出现的新技能，发动后能提升枪击、龙炮的威力，同时也可以提升榴弹榴弹的威力，对于射手来说可是相当有用的技能。



地形伤害减小【小】

在火山等环境恶劣的地方，触及到熔岩时会导致体力减少，而如果发动此技能，就能有效减轻伤害，该技能有无效果的大小之分。

猫厨房的新服务

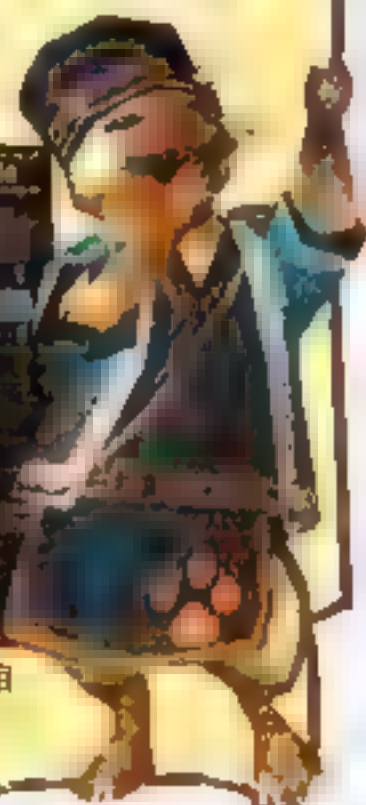
猫厨房是《MHP》中首次加入的特色系统，这次《MHP2》不仅保留了猫厨房，而且还加入了一些新要素。比如这次在猫厨房中可以直接要猫猫帮忙烤肉了，听到这个消息，大家一定会大兴奋吧，再也不用为了烤肉而专门去开任务了，这无疑大大方便了玩家。

新服务！猫猫帮忙烤肉！



▲雇佣猫猫时，可以直接看到猫猫所拥有的技能，更加直观了。

▲直接将生肉交给猫猫，它便可以帮你烤好，相当方便哦，不过并不是一定能成功。（- -b）



NDS版的《最终幻想XII 亡灵之翼》的公布已经有一段时间了，这款讲述《最终幻想X》中角色全新冒险的游戏想必也牵动了不少游戏玩家的心吧。这次将为大家介绍游戏中的新人物和战斗系统。

FINAL FANTASY XII

REVENANT WINGS

ファイナルファンタジー レヴェナントウイング

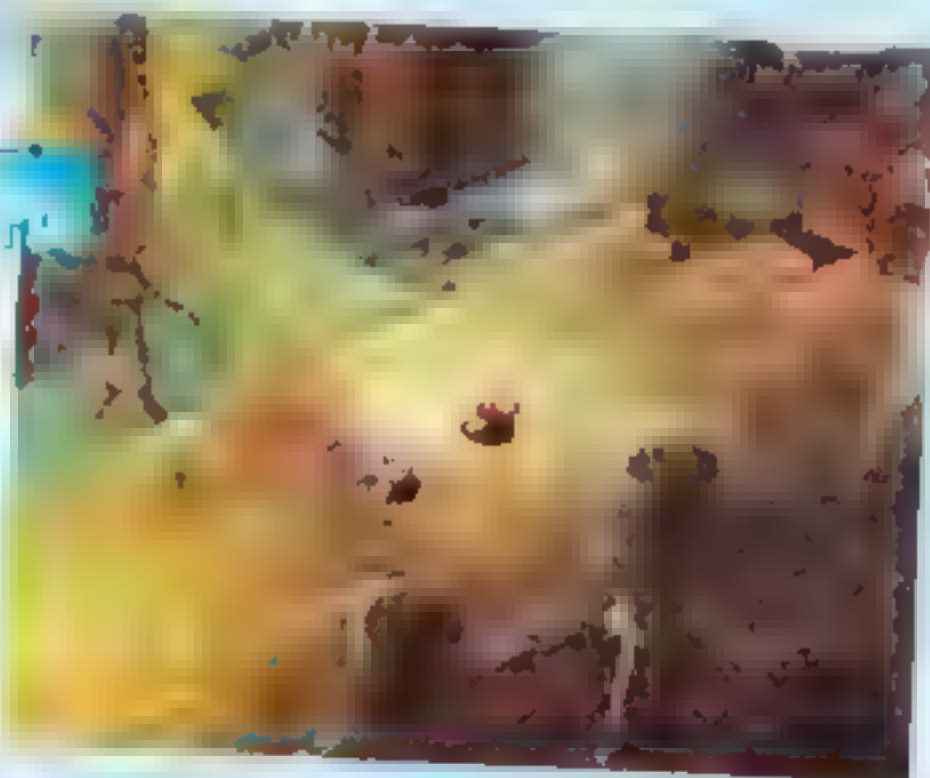


在云端之上展开 神秘的冒险

本作的故事讲述了主角梵和女主角潘妮罗的全新冒险故事。这次的舞台是云端之上的雷姆雷斯（レムレース）大陆。这片大陆的位置处于《最终幻想X》的世界伊瓦刚斯的上空。相传这里曾有着众多神灵，现在这里还残留着名为“圣晶石”的魔力之石。不过，因为雷姆雷斯周围有着结界，所以没有人见过这个大陆的实际形态，只在空贼之间流传着有这样一个浮游大陆的传说。

美丽的大陆

故事的主角，经历了《最终幻想XII》的冒险后成长了不少，现在和同伴一起干着空贼的工作。



▲冒险的场景之一 可以看到从空中照射而下的光线。



▲两人在遗迹中冒险的情景。



▲冒险的过程中将有许多神秘的遗迹。



▲大地图上的移动画面 本作中角色将由大地图来到一个个冒险的迷宫。



▲战斗也是游戏的一大特色 具体将在后文详细介绍。



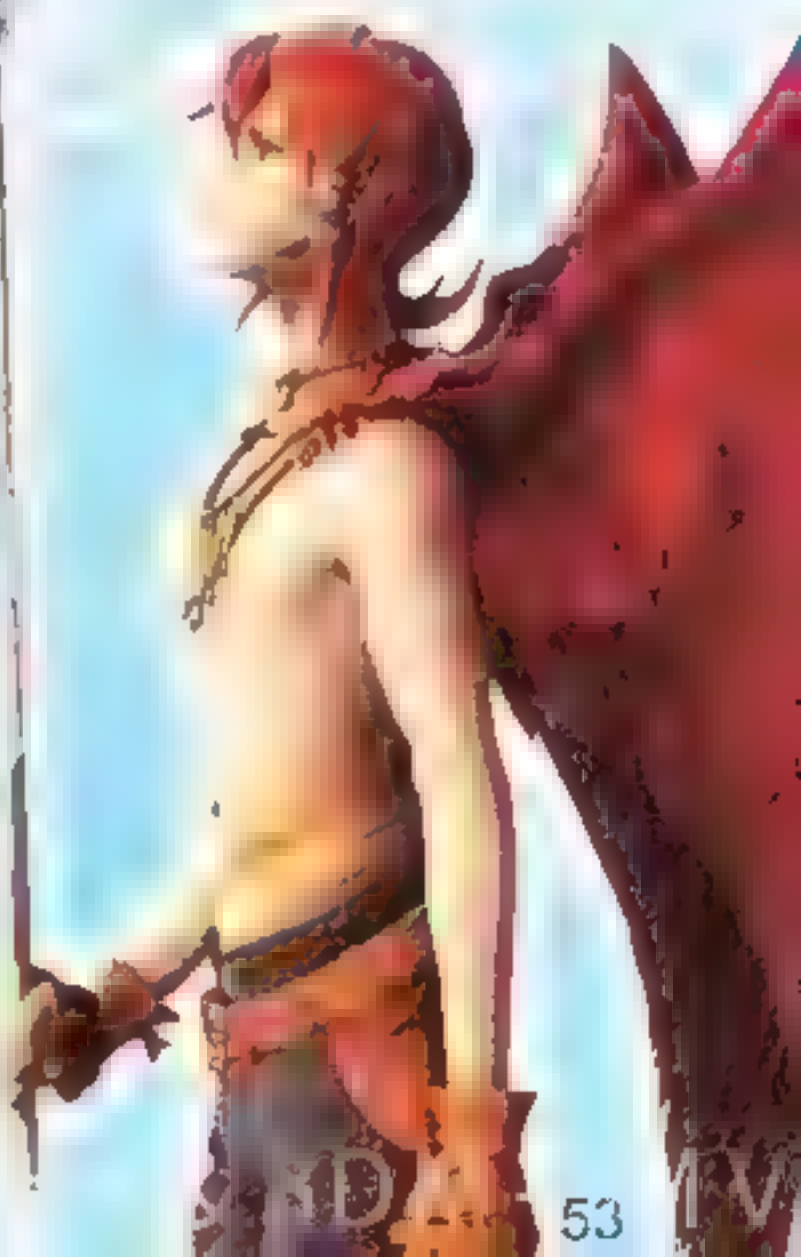
梵的女朋友，是飞空艇的导航员，感情丰富，在冒险中总是守护着冒失的梵。



▲在沙漠中战斗的情景 上方最右边的角色就是前作中的同伴巴尔夫雷 到了实际游戏中应该还有更多熟悉的角色登场



►和两名主角在一起的红发少年的身份是什么呢？



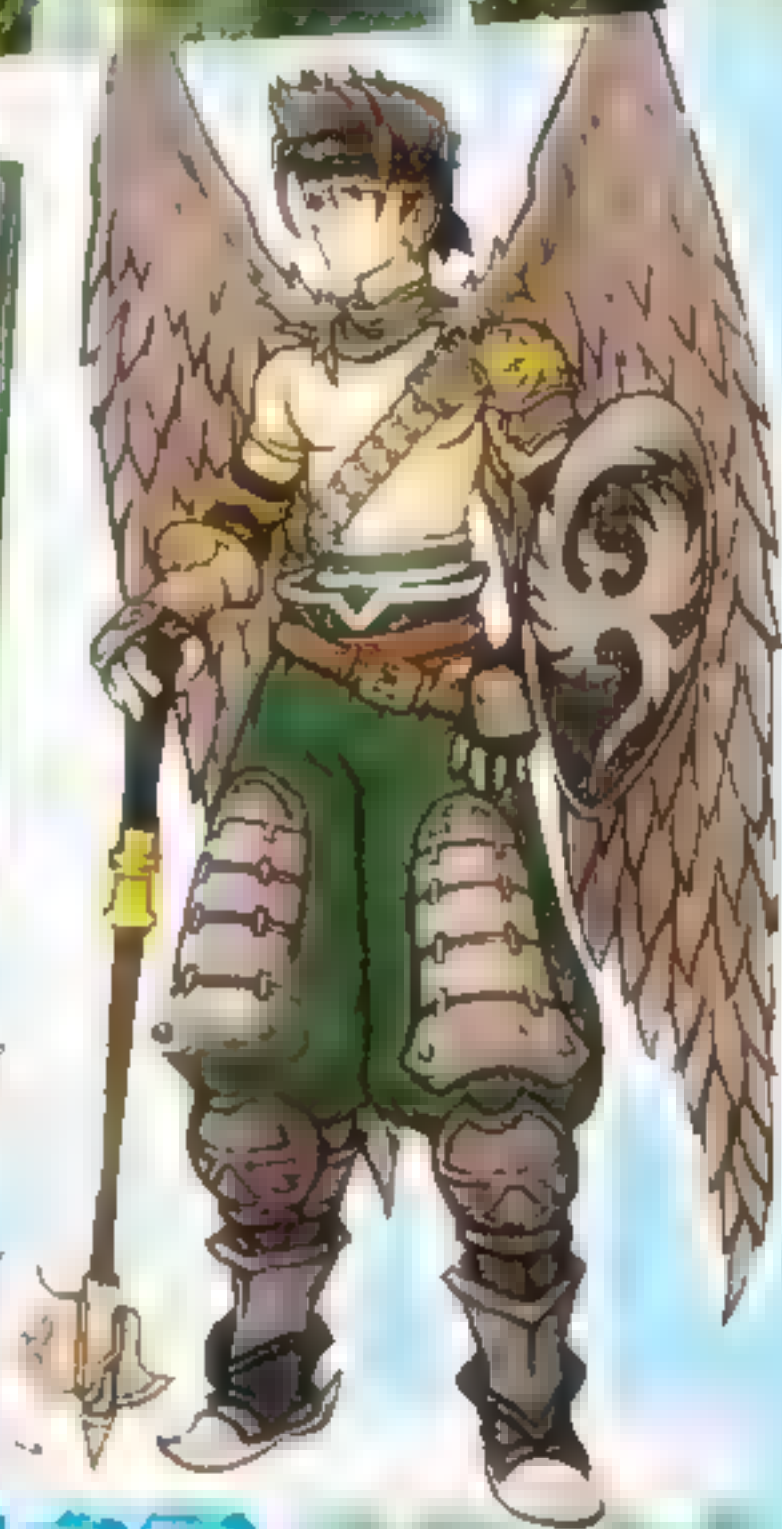
如何进入这个世界

雷姆雷斯大陆是一个拥有深厚文明的地方，除了众多古代遗迹外，还生活着长有翅膀的神秘种族艾古鲁族。由于性格稳健，所以有梦想和野心的人非常多，种族内并没有争斗发生。除了身上长有翅膀外，他们的身体和人类并没有太大差异，不过平均寿命不高，只有40岁。

► 由于长有翅膀，所以他们的居住地的入口都非常高。



▲ 供奉着六翼神像的神殿，经过了长时间历史的洗礼依然十分威严。



格蕾丝沙漠



本作故事的起点，梵就是为了寻找沉睡在这里的秘宝而开始了冒险，紧接着就来到了漂浮在空中的神秘大陆。

战斗系统初探

PS2版《最终幻想XI》的战斗系统十分独特，那么在机能不如PS2的NDS上的续作是否继续沿用此系统，相信大家都十分关心。现在本作的战斗系统已经初现明了，和PS2版一样，当带着同伴的主角遭遇敌人时，也是即时在场景内摆开架势，开始战斗。战斗依然是集团战，每个角色都有各自的行动，角色会自动攻击身边的敌人，而角色的移动和攻击目标，则由玩家依靠触控笔来下达。从现在公布的画面中，大家可看到不少《最终幻想XI》中的敌人和怪物，甚至还有熟悉的召唤兽登场。



▲角色的行动将依靠触控笔来下达。选定攻击目标后下屏会出现指令，然后就选择你所要实行的行动吧。



▲游戏中还有攻击范围内多个敌人的魔法。发动后要用触控笔划一个框来确定攻击对象。



▲满足条件后就可召唤出召唤兽共同攻击。召唤兽可释放十分强力的魔法。



好奇心旺盛的艾古鲁族战士。在遭遇了梵后和他们一起开始了奇妙的冒险。

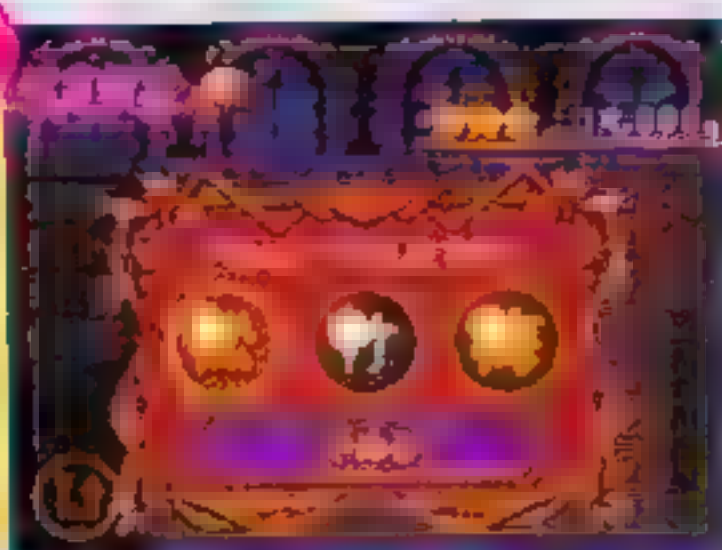
Vol.47 P40 / Vol.49 P78



Luminous Arc
ルミナス アーク

元素炼成一的流程

1



2



3



4



战斗系统新情报

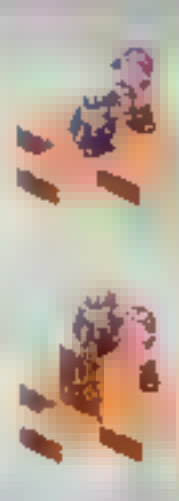
攻击补正

- ▶ 采取正面攻击没有补正
- ▶ 从侧面攻击能得到少许补正
- ▶ 从后方攻击能得到较高补正



战斗中利用有利的地形就能对敌人实行更大的打击，也就是所谓的“攻击补正”。从敌人的侧、后方或者利用地形的二重采取攻击都能获得较高的攻击补正。

- ▶ 与敌人处于同一高度时没有补正
- ▶ 从高处向敌人发起攻击能得到较高补正



新公开登场人物！

玛维

侍奉大地与树木的绿之魔女



以“想要使用强大魔力必须先拥有强大的肉体”为理念进行着艰苦的修行

她一直忠实于自己的信念
只为自己所坚持的东西行动

薇薇

总给人添麻烦、并且情绪波动很大的人。看上去是个不容易揣测的人。这也是因为喜欢自然状态的缘故

爱好是白天睡觉。喜欢在最喜欢的飞毯上悠哉悠哉。和森林里的动物关系很好



侍奉风的云之魔女

本作的战斗中一共有5种属性。每种属性除了有各自不同的附加效果以外，还会在战场的地面上形成属性地形，如在某属性的地形上使用同种属性的魔法攻击，攻击力还将得到一定的提升。善加利用这点，一定会有对战斗有所帮助。

属性 = 特征

木属性	象征春天的属性，主要是单体攻击魔法与防御魔法。
火属性	象征夏天的属性，主要是大范围攻击魔法与辅助攻击魔法。
风属性	象征秋天的属性，主要是特殊攻击魔法与治疗魔法。
水属性	象征冬天的属性，主要是支援系魔法与治疗魔法，还能治疗战斗不能状态。
无属性	不属于任何属性，不受任何属性攻击影响。

战斗中使用个人必杀技“闪光攻击”与合力必杀技“交响连携”都是能对敌人造成较大伤害的方法，下面就让我们来看看发动时的实际画面吧。

闪光攻击

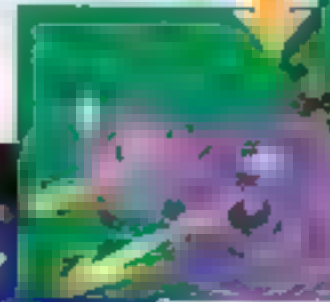


▲发动早纪的强力必杀“闪光攻击”

►攻击结束之后是早纪个人的特写画面



▲发动尼可拉与里昂的合力必杀“交响连携”

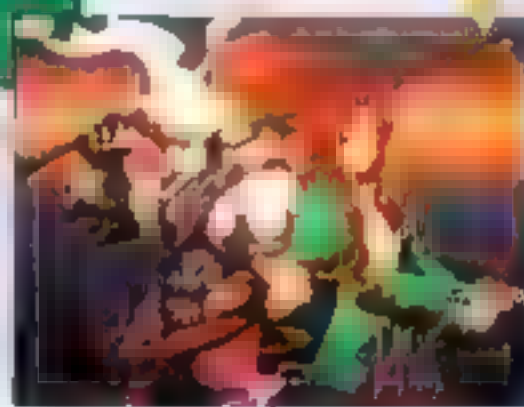


▲先由尼可拉发动他的“闪光攻击”旋风斩

►攻击结束之后是两人的特写画面



▲之后是里昂的“闪光攻击”——火焰壁



在鲁米纳斯教团中身居高层的人

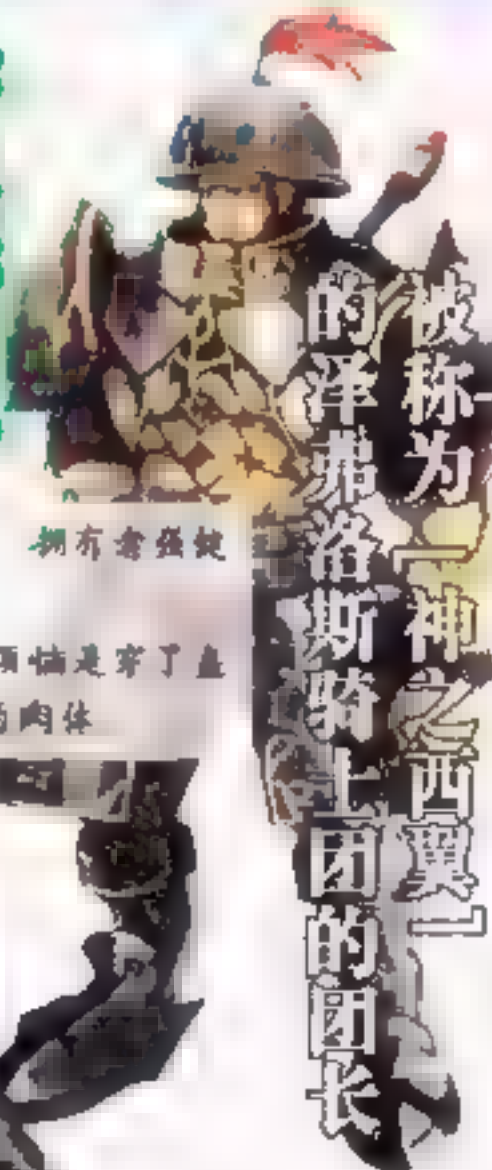


他平时担任辅佐教皇的角色，事实上却是教团的实际掌权人。遵从“魔女本邪恶”的教义创建了“永恒之庭”来培养与魔女作战的人才。为了将世界从灾难中拯救出来，他努力传播着“光之教义”

现在他与西方骑士团的团长安德烈正在世界各地视察

金古斯坦

安德烈



他是金古斯坦的直属部下，拥有者强健的肉体，并以此为豪！

趣味是锻炼身体，目前的烦恼是穿了盔甲就无法显示出自己引以为豪的肉体



话梅丸夫

同伴好感系统

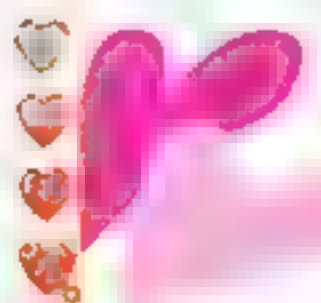
▼在同伴中选择一人 当然 选择男性角色也是可以的



►选择不同的对话选项能赚取同伴不同的好感度。选项可是会降低好感度的哦



▼好感度的新进变化 一共分为四个阶段

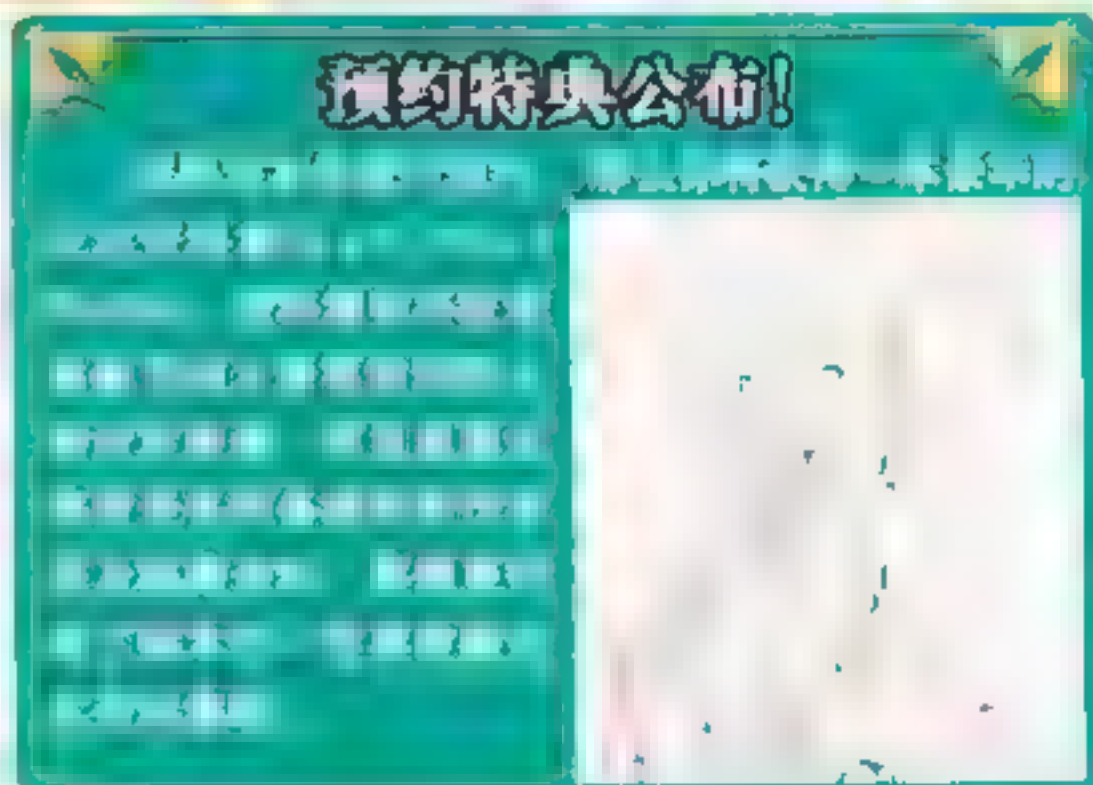


▲好感度到达一定程度后便能取得神秘小礼物

在之前的相关报道中，我们曾为大家介绍过在「气」模式下能与同伴们进行对话，那么对话的目的到底是什么呢？没错，就是添加、修正的好感度。对话的内容会影响角色间的好感度，好感度除了影响战斗中的支援效果外，还能从有好感度的同伴处得到意外的小礼物。

在参加战斗的同伴中选定一人，然后与其对话。对话途中会出现选项，选择后便会影响好感度变化，与同伴的亲密度一共分为四个阶段。

预约特典公布!



居住在森林中的贤者，精通古代传承下来的咒言知识。



帕帕帕帕

被爱慕斯和特蕾斯称为“帕帕大人”，看起来十分的平易近人。

虽然看起来总是一副很悠闲的样子，实际上也在探知着世间的善恶因素。

趣味是午睡，但总因为睡觉翻身而扭到腰，为此苦恼不已。

爱莉斯和特蕾斯

在贤者身边学习「咒言」的双子姐妹



身为姐姐的爱莉斯性格要稳重一些，妹妹特蕾斯则比较活泼一些，姐妹俩感情很好。

两人一边辅佐着帕帕帕帕，一边每天努力学习「咒言」。



《圣剑传说 玛娜英雄》作为系列第一款即时战略作品，其在战斗系统上也有着自己的独特之处。本次前线将为大家介绍游戏中的作战单位MOB(怪物小兵，简称兵怪)的特性和战斗的具体流程。同时还为大家补充介绍游戏初期的故事

文 铭风 美编 澄香

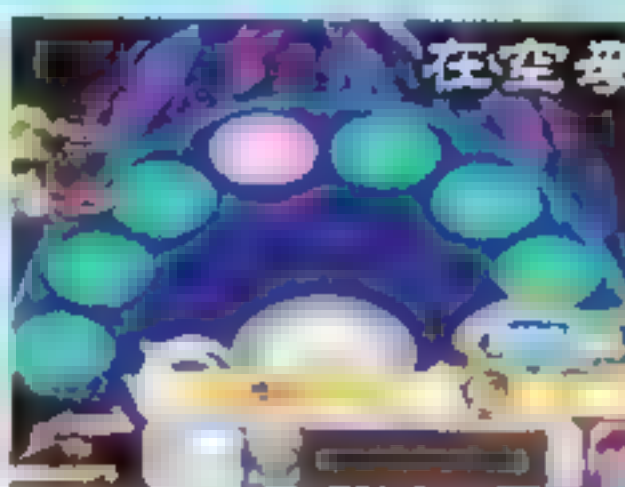
战斗系统 详细解说

圣剑传说 玛娜英雄
英雄传 E-01-マナブレイク

Vol.49 P67 / Vol.54 P32

1 召唤收集资源的收获兵怪

游戏中的资源分为两种，分别是制作设施所必要的“ガイアの石”和召唤兵怪所需的“トレントの実”。开始战斗时，场上只存在着包括主角在内的一些精英单位。不过这些队伍并不能进行资源的收集。想要收集资源就必须在基地内召唤“收获兵怪”，它们会赶到资源处，进行资源的收集。



在空母内建造召唤设施

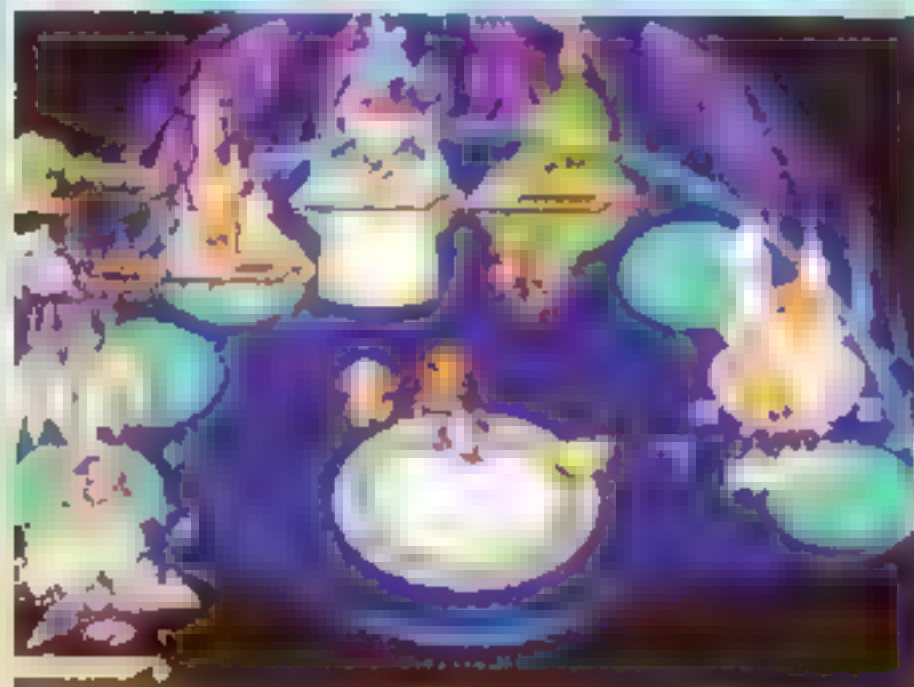
◀在当作基地的空母内可以建造各种召唤用的设施

拉比会自动收集资源

▶身为收获兵怪的小兔子拉比会自动探索周围的区域，将找到的资源带回来



2 制作召唤战斗兵怪的设施



▲有足够资源的话就可放心建造各种召唤设施。

▶进攻时千万要搞清楚对方队伍的类型。

收集了足够的资源后，就可以开始召唤战斗兵怪了。不过想要召唤战斗兵怪，必须先建造相应的召唤设施。战斗兵怪的种类很多，不同种类的兵怪之间有着相互克制关系。在探索到敌人的部队后要搞清楚对方队伍的主要类型，派遣适合的队伍前去迎击。



3 组成克制敌人的战斗队伍

一般情况下，在游戏中获得的资源是有限的，所以如何利用有限的资源是玩家要注意的问题。

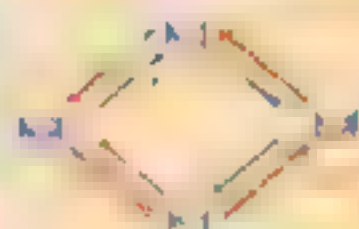
发动奇袭是战斗中最常用的手段，在探索敌人的实力后快速建造适合的兵怪，在敌人阵容尚未成型前将敌人消灭。

► 一个队伍最多可有25个作战单位



把握作战单位特性进行战斗!

游戏中战斗兵怪的种类很多，根据其特性和功能有着四大类型，这四个类型之间有着相互克制的关系。具体的关系见图，游戏时可将这个关系熟记于心，合理配置自己的战斗队伍。



作战单位类型介绍

精英单位

主角罗杰等特殊队伍就属于这种单位，能够和各种敌人战斗。

飞翔兵怪

能够在空中飞行，移动力很高。对重装兵怪有特效，但被弓系兵怪克制。

重装兵怪

擅长在地面作战，能够很轻易干掉地上兵怪，不过受不了飞翔兵怪的攻击。

收集兵怪

资源收集用的单位，战斗力很低。

地上兵怪

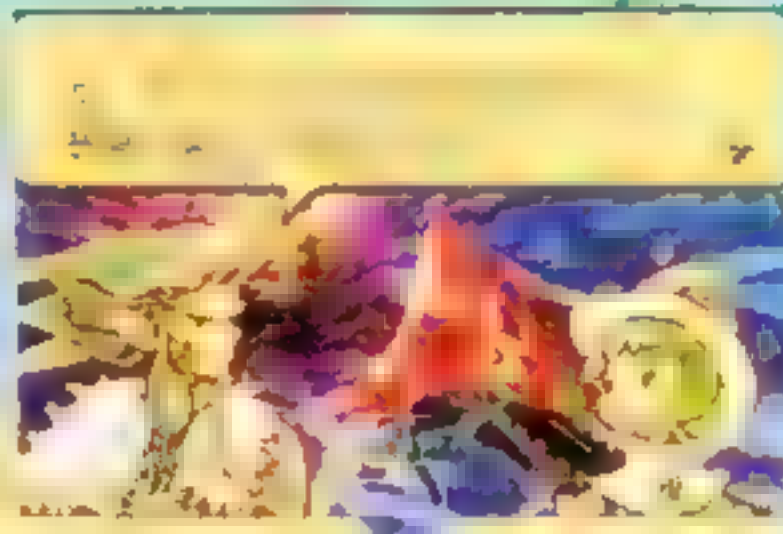
基本的战斗兵怪，对弓系兵怪有克制作用，不过面对重装兵怪时会有点吃力。

弓系兵怪

远距离攻击单位，对飞翔兵怪有很好的克制作用。

兽人王和主角们的相遇

在罗杰闯入兽人王国内进行任务时，很偶然地碰到了前来进行侵略的同国比丹的军队。不过对方却将罗杰误以为是敌人而开始了进攻。虽然获得了暂时的胜利，但为数众多的后继部队却不断涌来。在主角被困的危急时刻，兽人王盖扎出现了，他带着众人离开了王宫，来到了北东的米多斯村。



▲虽然外型很凶悍，但其实盖扎是个十分温柔的人。

◀由于是自己的城堡，所以盖扎知道通往外面的密道。

米多斯村的战役

当众人来到米多斯村后，却发现这里也正在遭受比丹军的袭击。村民遭受屠杀，村庄也陷入一片火海之中。看到这个情景，罗杰再也无法沉默，和剩余的村民一起，开始了反击战。

▼►袭击这里的士兵不但放火烧毁房屋，还将逃出的无抵抗力的兽人杀掉

いっしょに戦って出さなくちゃ、は
あして死ななけり
町通いたや、死ななアキマアハ

月光下的米多斯

袭击兽人的比丹军

▲兽人王国北东的小村落 是爱好平静的兽人的聚集地

守护村民，开始战斗！

◀▲无法忍受这种虐杀状况的罗杰和要守护自己国民的盖扎一起，开始和比丹军作战。

为了调查比丹侵略的真相， 主角前往其他国家

◀▲战斗后 为了了解事情的真相 主角开始了到各个国家的探访之旅。

兽人王国的年轻领袖

盖扎

盖扎是兽人王国的统治者。在任期间忧国忧民，很受国民爱戴。

牧场物语 与你共建海岛

牧场物语 与你共建海岛

牧场物语 与你共建海岛

Vol.47 P25

「ラノベルに新しい要素が追加されたから、このゲームは、今まで以上に面白い。」



▲结婚是系列游戏的最大魅力之一。莉丽是游戏中的女友候补。

都市电视台上的大明星，在人气退却后陷入了低潮。为了治愈自己受伤的心灵而来到了岛上。个性十分明亮，兴趣很让人意外，竟然是钓鱼。

莉丽



以发展海岛为主要内容的“《牧场物语》系列”正统续作《牧场物语 与你共建海岛》又有新情报公布了。这次为大家介绍官方公布的4名角色，同时还将为大家介绍一下游戏中的一些设施。

文 铭风

原本从事着从各个国家购买动物并运输的工作。喜欢孤独，独自生活的时间非常多，人生目标是收集巨多的金钱。

「あまえば、いつもオレに話しかけな。そんなやつは、」

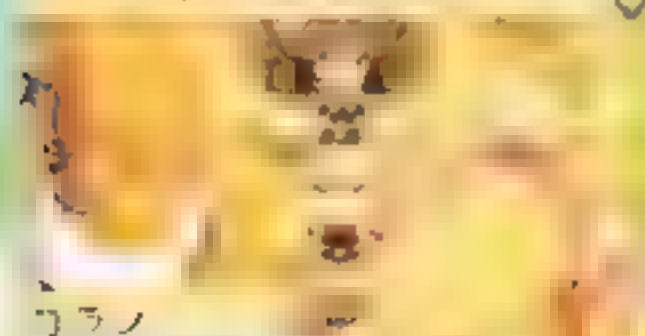


▲当选择的是女主角时，华尔兹将会成为一名恋爱对象。好感高后会发现他其实很健谈。

华尔兹



「あ、さ、かみりん、おもしろい。」「たまたま、こまじり。」「まあ、おもしろい。」「みな」

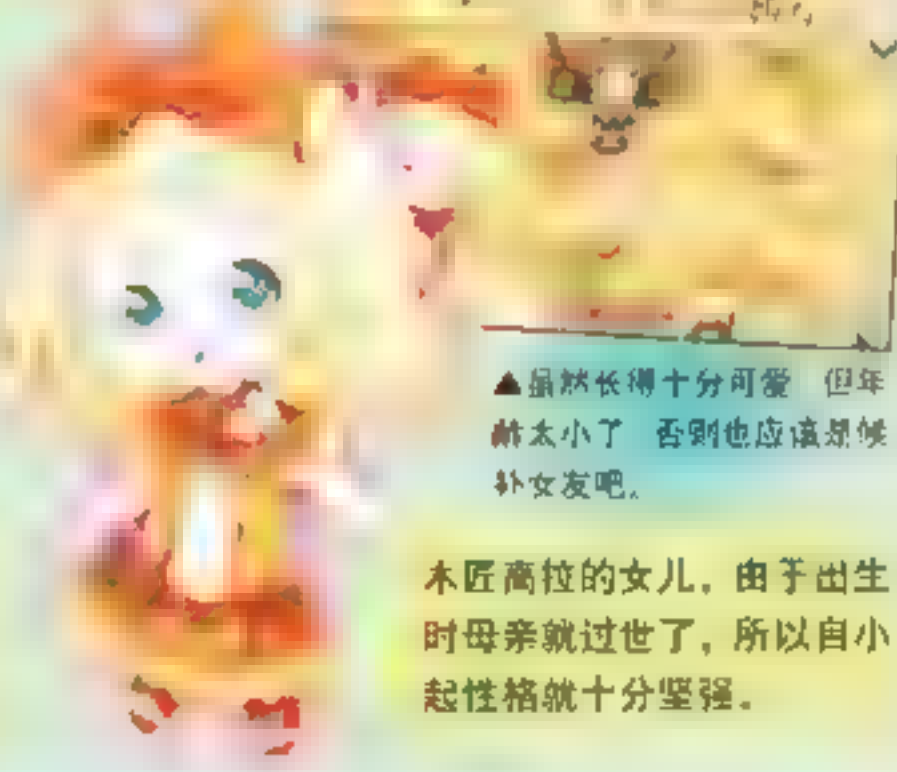


▲游戏中高拉会给予主角很多帮助，比如破坏岩石的工具等等。

高拉

是都市中的木匠，手艺十分好。在听到了无人岛的传说后来到了此地。在强壮的外表下有着火爆的性格，不过在建造海岛的过程中却能给主角很多帮助。

艾力莎



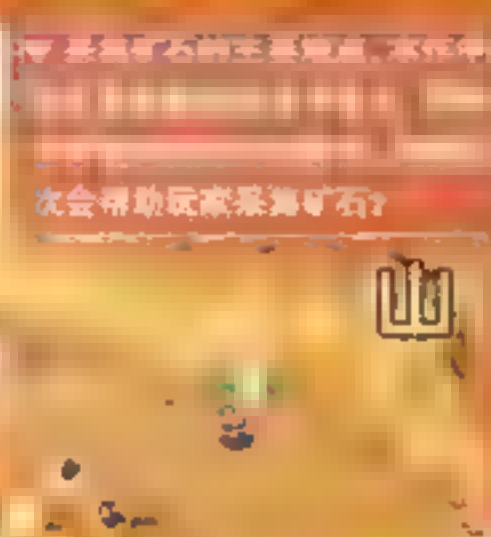
▲虽然长得十分可爱，但年龄太小了。否则也应该是候补女友吧。

木匠高拉的女儿，由于出生时母亲就过世了，所以自从小起性格就十分坚强。

岛上的场景



矿山



山



森林



荒地

三国无双

移植自街机的《三国志大战DS》无疑是明年1月最值得期待的掌机游戏之一。在53期的报道中，我们已经为大家详细介绍了NDS版独有的“三国英杰传”模式。这次我们将继续为大家介绍这个模式中的重要系统“连战剧本”，以及游戏中的另外几个模式。《时崎广女》移植NDS后会不会加入，相信这款同样是新机制作的《三国志大战》登陆NDS后也会让SEGA大赚一笔。

三国志大战DS

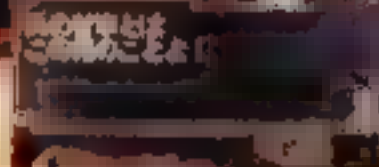
三国志大战DS

Vol.47 P4/Vol.51 P46/Vol.53 P28

连战剧本

NDS版的独有模式“三国英杰传”是以剧本的方式来推进流程的，其中大部分剧本都会发生战斗。不过在有些需要战斗的剧本中，就算满足了战斗的胜利条件，也不会继续推进剧情，而是会继续出现新的战斗胜利条件提示，立即进入下一场战斗。需要进行连续几场战斗的剧本在游戏中被称为“连战”。

在连战中，即使有一场战斗失败，也会导致Game Over。此外，有些剧本中能够使用的部分武将卡是固定的。下面我们将为大家简单介绍一下“三国英杰传”模式中“魏传”中期的连战剧本“赤壁之战”。



▲▲遭受巨大打击的前锋军遭到了吴军猛将甘宁的追击。



▲在达成了第一个胜利条件后，又遭到张飞猛追击，并出现新的胜利条件。



▲必须利用固定的武将来进行战斗。 ▲战斗还没有结束。

曹操

人设：RARE ENGINE

夏侯惇

人设：阿特拉斯

夏侯渊

人设：王母殿元

在锻炼之章磨练技术

“锻炼之章”的性质差不多相当于一般游戏中的练习模式。在“锻炼之章”中，玩家可以与电脑操作的卡组进行对战。玩家可以自由选择战斗的难度。根据难度的不同，电脑的卡组强度也会发生变化。另外，电脑会根据玩家的表现给予“称号”。在对战中不断取得胜利累计“功绩值”，称号的段位就会上升。如果战胜了强敌，那么功绩值会增加得更快，而就算输了功绩值也不会减少。

▽该画面中显示了下次升级所需要的功绩值。



▲最初能选择只有“简单”和“通常”难度。通常难度取胜后就会出现“困难”难度。

在通信之章与人对战

《三国志大战》系列“最大的魅力就在于与人对战”。NDS版的本作不仅可以进行无线通信对战，而且还可以利用任天堂Wi-Fi连接来让全世界玩家之间进行切磋。

NDS无线通信对战

利用NDS的无线通信功能进行对战时，操作母机的玩家必须先创建一个房间，选择限制时间和关卡。与母机进行连接的子机可以探索到母机，而母机的机名就可以进行对战。



Wi-Fi通信对战

利用Wi-Fi连接让玩家之间进行对战。玩家可以搜索与自己实力相当的其他玩家进行对战。另外，玩家如果登录了好友资料，就可以和特定的玩家进行对战。



创作自己的卡组

在“军议”中，玩家可以将获得武将卡编成卡组。卡组最多可以登录5个。选好卡组后面面上就会表示现在已经取得的武将卡。在触摸屏的上屏会显示势力、兵种、特技等信息，玩家可以按照这些信息来进行检索。对武将卡进行排序。编成好的卡组后，玩家可以为卡组取名，取完后卡组就算登录完毕。

▶取好名字后，卡组就算编成完毕了。

▽在编成卡组时要考虑到武将卡的COST值。

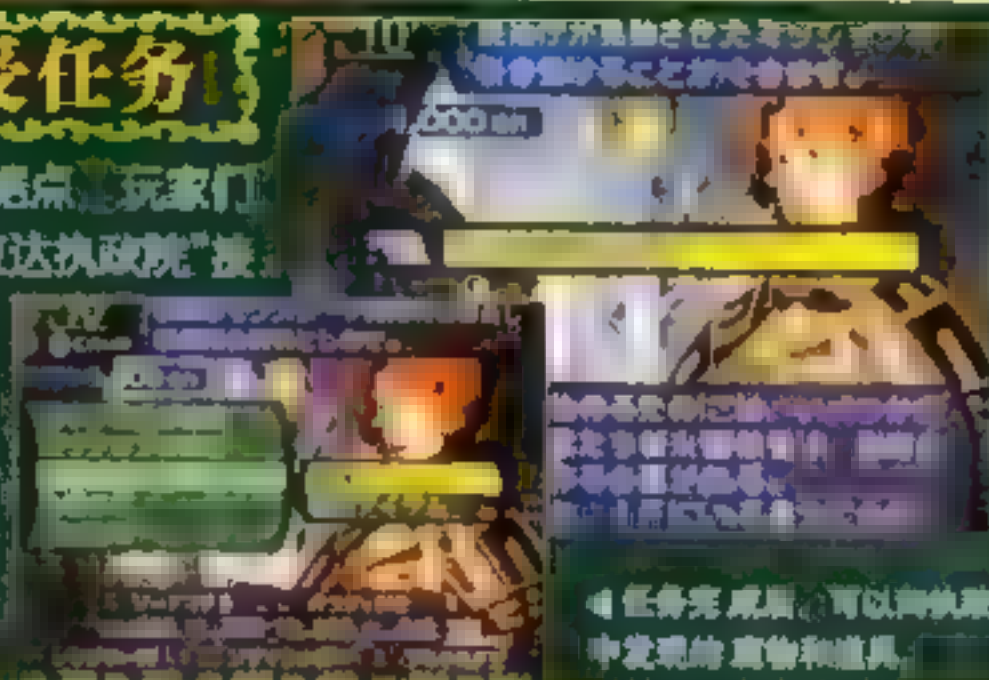


PS2上优秀的迷宫探索RPG不少，而NDS上这种类型的游戏却一直不多。Atari这款专为NDS开发的迷宫探索RPG《世界树迷宫》公布后没多久就陷入了沉寂，不过这并不影响玩家对它的期待。现在这款游戏终于有了新的情报了，而且发售日也已经公布。下面我们就来看看它的最新情报吧。

文雷伊 美樂 登香

在执政院接受任务

小镇埃特望里是玩家们的据点。玩家们可以在曹德埃特望里政治的“拉达执政府”接受任务。随着任务的完成，游戏的剧情也会慢慢推进。另外，如果将在树海迷宮中发现的魔物和道具的情报报告给执政府的话，也许会发生一些意想不到的好事。



4 为了得到执政党的认同，共产党必须不断完成任务。最初的任务是削弱封建地主的地盘。

4. 任务完成后,可以同快放腔汇报在河滩中采集到的植物和道具。

职业后续报道

[illegible]

► 割蛋的男性原本从事两种职业, 会根据性别不同在技能上有所区别吗?

男性健康

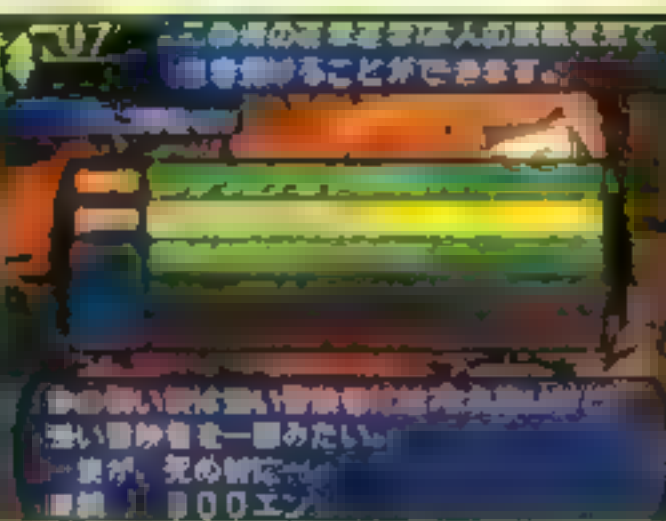
女性领导

► 剑圣攻击力很高，能够使用绝大数武器。并且可以装备防御力很高的防具和盾牌。

不正是能共道是相、
訓各都龍峰尺看每
件不又可以使部
劍道可以中群而
尖成取上后道可
以子到若用或器特性
的性龍

在金鹿酒场接受委托

酒场中集中着各种各样的情报和冒险的委托。玩家和酒场中的女老板对话后，可以接受到各种只有冒险者才能完成的委托。如果顺利完成了委托，就可以根据难度领取各种报酬。



● 委托的内容非常丰富，比如找到特定的废物、到达目标地点等。

游戏中的各种辅助设施

长鸣鸡宿屋



▲用来休息的场所，可以用来阅读HP和TP。

▼ 在这里可以招募到一起冒险的同伴。玩家可以在这里生成同伴。精英队伍。



豐隆省公署

希利卡商店



◀ 能够买卖各种道具和装备品。在展开冒险前最好先光顾一下这里补充物品，一些不想要的东西也可以在商店中卖掉。

► 在这里可以购买异常状态药，另外还可以买到一些恢复状态的药物。



凱夫特藥局



能发现有一根普
 通 的 木 头 而 是 淘 宝
 的 不 是 淘 宝 的 淘 宝
 备 一 个 淘 宝 的 淘 宝
 可以淘到很多东西
 且有品质不低 材料道
 路 与 车 的 淘 宝

年夺得重量级冠军。1994年，在悉尼举行的第11届世界锦标赛上，李对位强大的宿敌——俄罗斯队，以绝对优势战胜了对手，夺得金牌。这是中国拳击史上第一枚奥运会金牌，也是李在拳击领域取得的首枚奥运金牌。

◆从队伍中如果有个圣骑士的话，想必安全感会增强不少。不少游戏中的圣骑士都可以使用回复魔法，本作中也可以吗？

◀▶能够使用弓箭等轻便武器，如果能够辅以较高的机动性，可以将敌人杀个措手不及。

これで腕をかせない
明日の力える DS
ビジネスバトル

本又及本作者献言：将踏上社会或已经在社会中拼搏的大好青年们，担心自己跟上司处不好关系，单位同事关系令自己名不副实，怎么让大家认可自己，这些问题是不久刚踏上工作岗位的菜鸟”想挺头疼的问题吧。来看看谷歌由见己公司开发的红线，或许可以帮到你。——红线广告

手順良く送信してくれて
助かったよ

上
司
長

[illegible][illegible]

● 考査問題 必ず試験
成績を記録・確認する

[illegible]

▲刚踏入社会也好 不善于社交
也好 都可以从中获得帮助

游戏中玩家需要回答的
题目分为六种，除了标题里
提到的常识题目外，还有“用
语”“社会”“作法”“杂
学”“趣味”等。而且他场
景多，知识广。

游戏又与每天的学习相结合，玩家在游戏的每个星期内需要完成4个任务，其中包括与工作相关的“平日问题”和与“普通高中生的”生活有关的“假日任务”。

◀ 递送文件的时候 书与收件人的名字 当相关收件人有两个的时候 怎么到他们的名字会比较合适呢？

上野に、国分寺の神地である園の
ツツミ、と電報された。
みんな読者達、か？

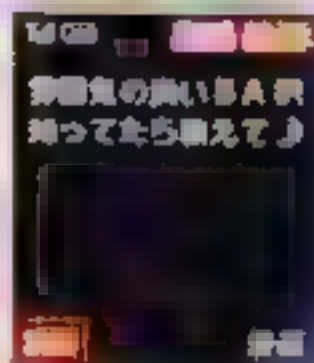
● 制作された、よくある図表集

相手の手も読めるようになる

土 民の死傷も、大に、功績を著し、

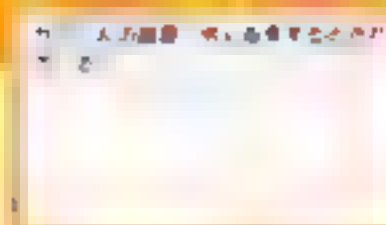
►接到上司的指示接待客人，安排他去什么样的店比较好呢？

ねえ、カクテルの語源って
何に由来してるか知ってる？



電話、メール、SMS、インターネット、SNS
様々なコミュニケーション手段が利用可能

▲▶ 朋友分为男性和女性两类，这样出焉自然也分为普通聚会和约会了



◀ 假日问题以杂学为中心，尽管很多都是一些鸡毛蒜皮的小事，不过依然不能胡乱应付



游戏该早期里所有的答题题目，系统会发表玩家的战绩，根据分析结果看看自己有没有具备在社会中接受实习的实力吧。什么，评价不高？那就再接再厉，了解了自己的短处，乃可以查漏补缺

ゲームの進行状況を確認、評価を確認できる、ためである

表示印刷 設定

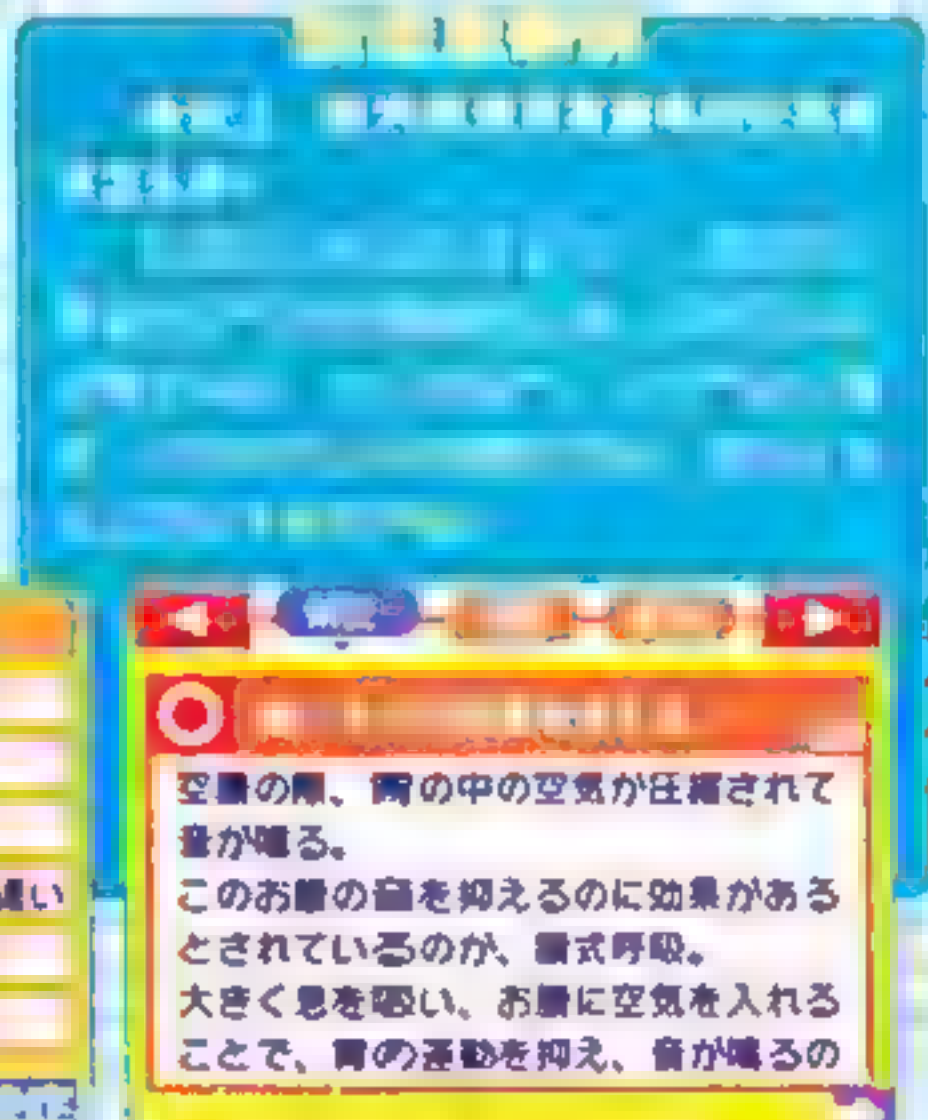
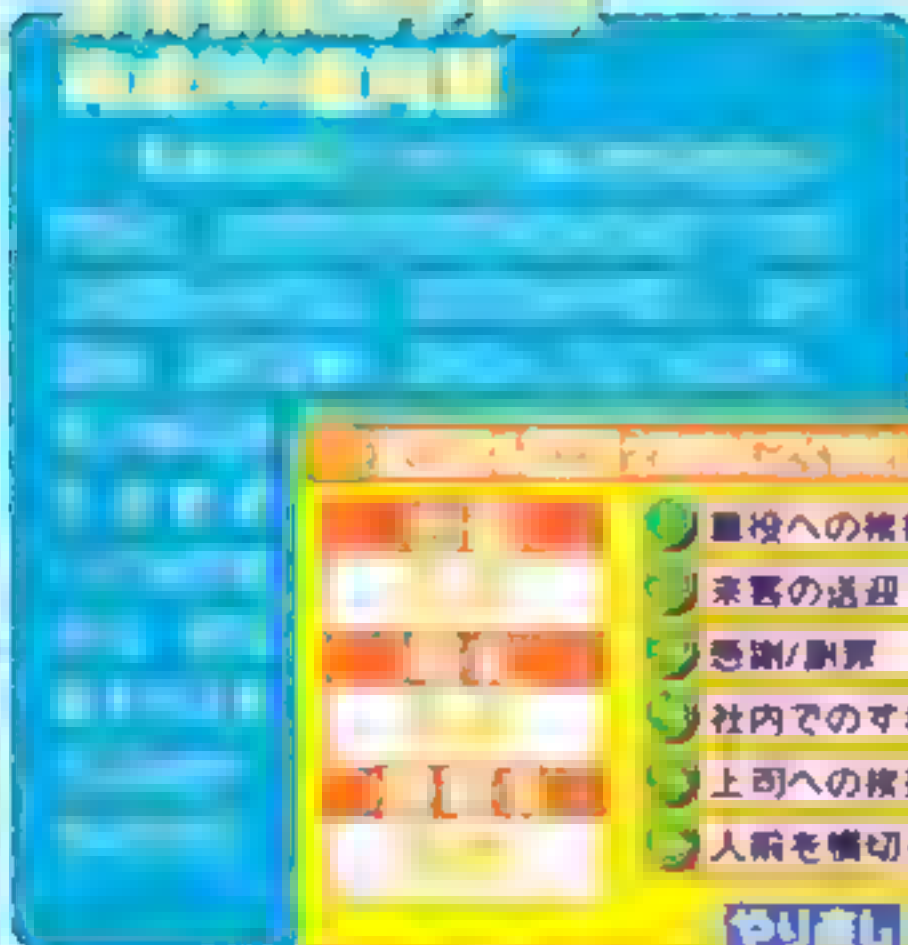


▲ 毎一歩問題の評価都会詳細列出



ビジネス ↑

◀ 答对问题时会出现 GOOD 的称赞字样



茶犬の部屋

DS2

文 琉璃
美编 澄香

任天堂的“任天狗”也曾是只人气宠物了，可是还有一只狗狗的知名度甚至超过了“任天狗”哦！没错，它就是超人气明星狗狗《茶犬》。周边产品充斥着大街小巷的茶犬狗狗以它可爱无敌的茶叶状耳朵而得名，一双水灵灵的大眼睛让人看了顿生怜爱之心。如果说“任天狗”是以真实、活泼的狗狗来吸引玩家的话，那么《茶犬》就是以卡通味十足的可爱样貌来博得众人的喜爱！

《茶犬》是任天堂DS2平台的一款宠物养成游戏，玩家将扮演一位主人，照顾一只名叫“茶犬”的可爱狗狗。游戏中，玩家可以通过喂食、玩耍等方式与茶犬互动，提升它的亲密度。随着亲密度增加，茶犬会解锁各种可爱的动作和表情，还会学会一些简单的指令。此外，游戏中还有丰富的换装系统，玩家可以为茶犬搭配各种漂亮的衣服和配饰，打造独一无二的时尚茶犬。游戏画面采用可爱的卡通风格，背景音乐轻松愉悦，非常适合喜欢宠物养成的玩家体验。

茶犬的可爱之处
在于它那对茶叶状的耳朵



创造只属于自己的可爱茶犬狗狗！

使用游戏内载的制作系统，制作只属于你的茶犬。从耳朵的颜色、形状到身上的服装、装饰品等，完全都由你来决定。丰富的道具、装饰品，能让你全面打造出独一无二的茶犬狗狗。



▲可以选择各种各样的装饰品来打扮狗狗。玩家在为狗狗打扮的时候，上屏的狗狗还会改变形象哦。

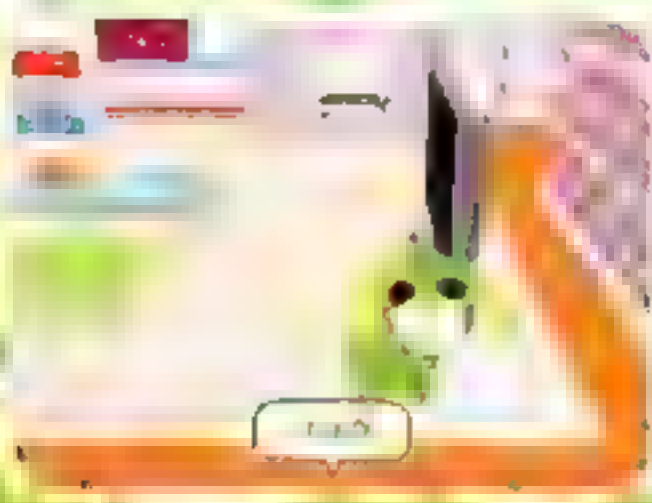


◀▼形态各异的茶犬狗狗们，每一只都包含了主人无限的爱！



◀ 这些全是狗狗可以穿的T恤，为你的茶犬换上自己喜欢的T恤吧

与聪明伶俐的狗狗互动！



聪明的茶犬狗狗在经过一定的训练后会听自己的名字，而且简单的“坐下”、“抬手”等指令也可以由玩家亲自教授哦！

◀ 听到主人在呼唤自己的名字，茶犬狗狗靠了过来。



▲主人叫了“坐下”，不过狗狗似乎没什么反应……

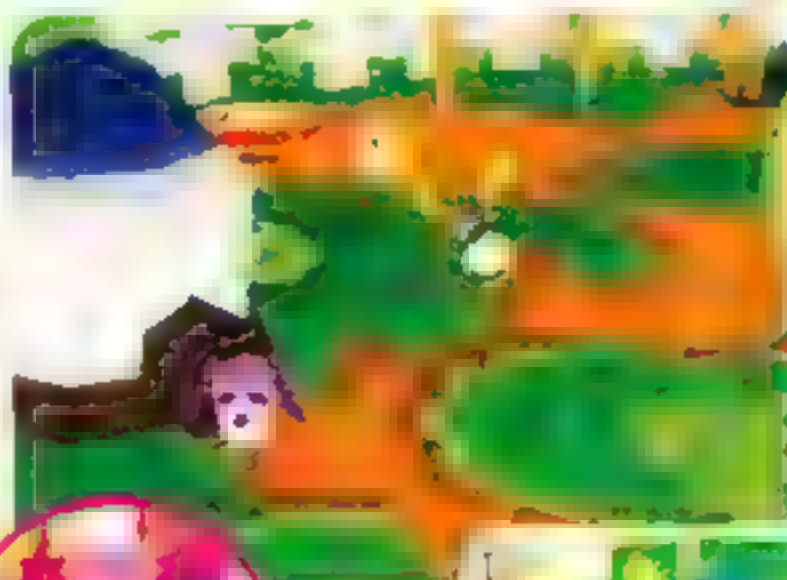
和狗狗到哪儿都在一起!

在本作中,能和狗狗一起玩耍的场所不再局限于自己的小屋中,新增加的街道和广场能让你和茶犬去更多地方娱乐、嬉戏。一起逛街,一起散步也不再是梦想,甚至还可以一起去购物。除此之外,和狗狗在外面玩时还可以进行前作没有的探险,一起去寻找新的道具、新的迷你游戏。

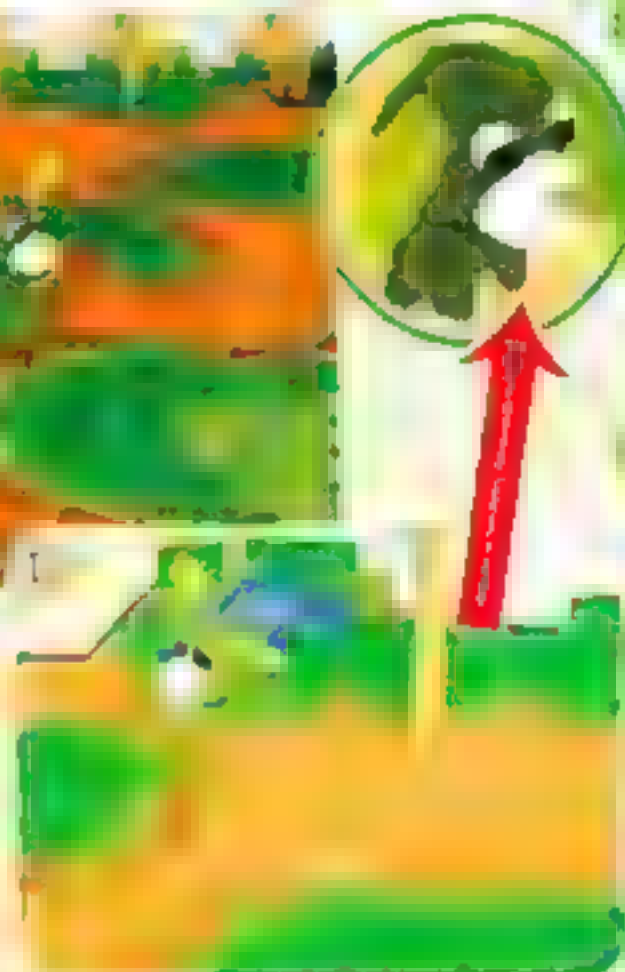


▲静坐等待的姿势真是太可爱了!

◀一起去逛街购物,狗狗好像很喜欢这台电视



▲在广场上狗狗们自由自在地玩耍。



▲各种各样的茶犬伙伴也将登场

和可爱的茶犬宝宝们一起玩吧!

茶犬足球



前作中大受好评的迷你游戏在本作中也将得到了扩充,总数达到了36个之多,是前作2倍!而且,通过通信对战一起玩的游戏也增加了。游戏中狗狗会随着迷你游戏的进行变得越来越聪明哦。

◀控制狗狗将球射中显示数字

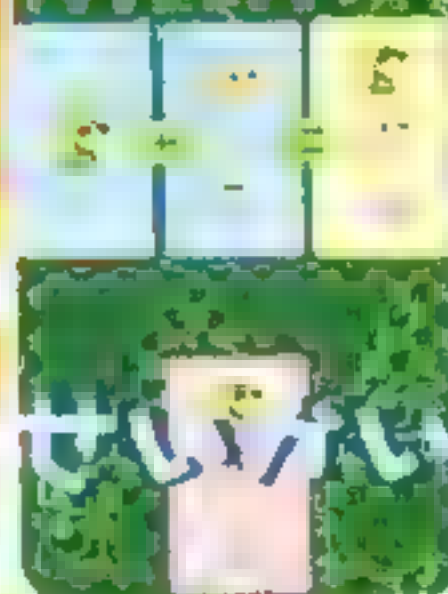
▶努力击中最近的茶犬狗狗,不知道奖品会是什么?



茶犬复圈



茶犬算数



▶通过这些简单的数学题,狗狗会变得越来越聪明哦



DOOM

DRAGONQUEST MONSTERS-Joker

游戏发售在即，而上线报道的次数也仅次于北上的《凡内传说》，可喜可贺。本社在2月1日的发布会上公开了《DQ》系列的正统续作《勇者斗恶龙X》将登陆PS4平台的消息。一时间万众瞩目，然而，游戏开发可能又要花一段时间才能付诸加入动作要素的《DQ》。对于玩家的流失也不可避免。不过，我们一个良好的平衡点。先不说闲话，让我们回到游戏本身。



怪物们的进化

怪物们有着不同的魔法技能，如果达到10种以上，在战斗中怪物会进化，进化后的怪物拥有不同的技能，而进化后的怪物会拥有更强的攻击力，甚至可以达到与玩家相当的水平。进化后的怪物会拥有更强的攻击力，甚至可以达到与玩家相当的水平。进化后的怪物会拥有更强的攻击力，甚至可以达到与玩家相当的水平。

进化后的怪物会拥有更强的攻击力，甚至可以达到与玩家相当的水平。进化后的怪物会拥有更强的攻击力，甚至可以达到与玩家相当的水平。进化后的怪物会拥有更强的攻击力，甚至可以达到与玩家相当的水平。

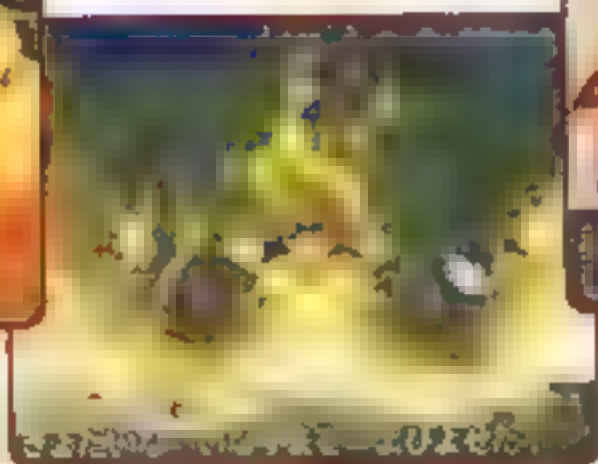
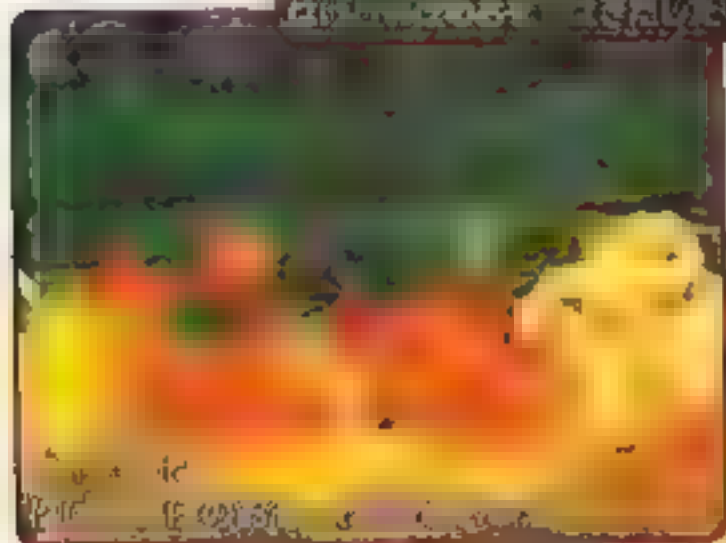


勇者斗恶龙X 勇者斗恶龙X 勇者斗恶龙X

勇者斗恶龙X 勇者斗恶龙X 勇者斗恶龙X



▼►通过“火焰2”这项技能，凯奥斯龙可以学会威力强大的“烈炎术”用它将敢于挡路的敌人一口气烧尽吧！

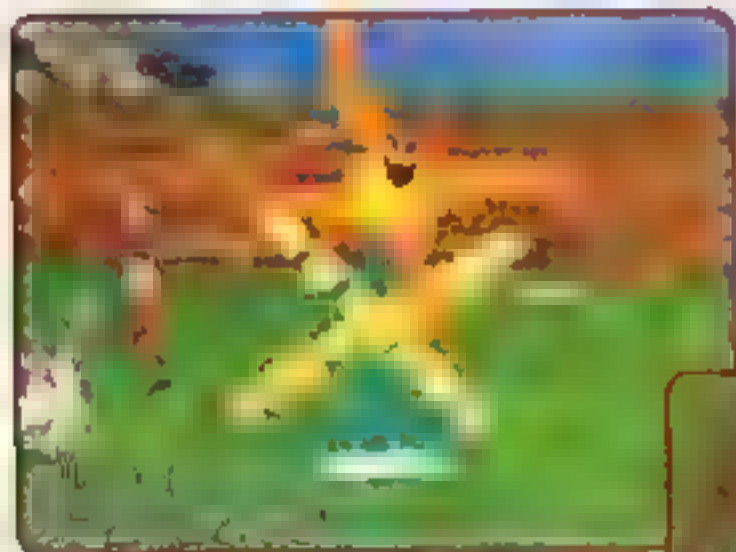


一、队伍的战斗系统

以往的报道中介绍过本作的战斗系统，我方最多可以派一只怪物上场，而站在怪物队列后面的主人公并不直接参与战取，不过这并不代表队伍里只有1~4名的角色。玩家可以自由地在队伍里带上另外一只备用怪物，以便在必要时替换。



◀▲玩家之间进行的3v3对战，能够在战斗中途替换场上阵容的这一设定让战斗情况更为多变



▲吟唱火焰魔法的火焰怪，当MP耗尽时将备用怪物发宝宝换上

►这样我方立刻就拥有一个满MP的战力



▲面对巨大BOSS一类的强敌，及时切换上满血满魔的同伴非常重要



►火焰怪的MP只剩下1点。



◀可以很方便地看到备用怪物的状态数值



怪物交换

利用NDS的红外线通信机能，可以和身边的伙伴自由交换怪物。一次通信最多可以交换3只怪物，除了1对1的交换外，赠送怪物也是允许的。



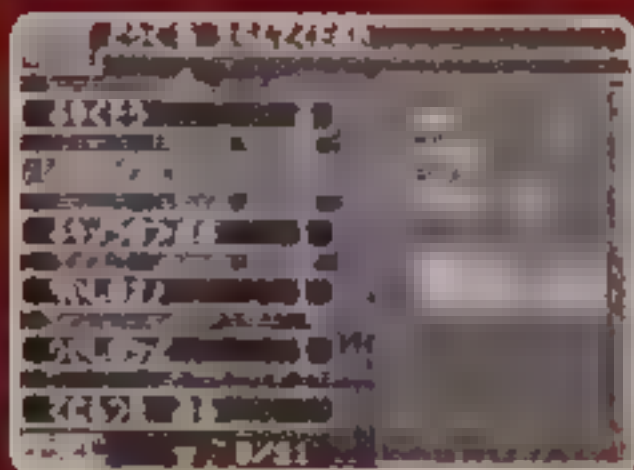
▶▲史莱姆王和沙漠恶魔的交换，双方怪物都在上屏显示



▲交换巨型体的怪物

Wi-Fi的信息登录

在Wi-Fi上把自己的怪物资料登录到“Jokers GP”就可以很方便地参加日本全国的排名战。没什么多说的，努力吃透系统，用怪物的实力和自己的技战术赢得比赛吧。



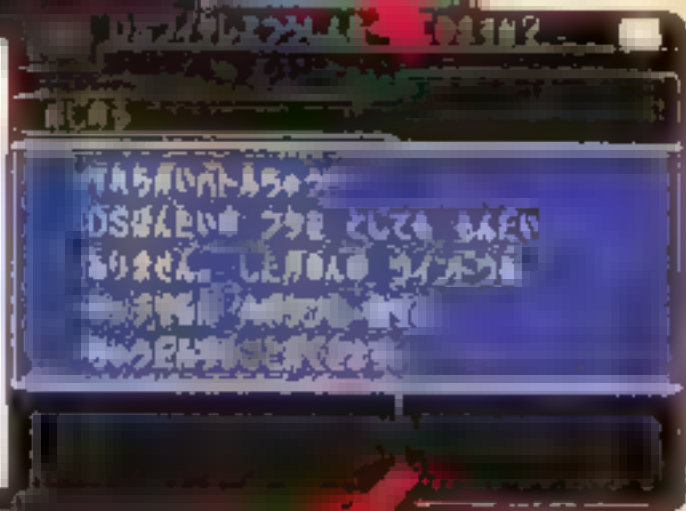
随机遭遇战斗



随机遭遇战斗，并设定为“随机遇敌战斗”状态

将自己的怪物设定为“随机战斗”状态，在城镇里如遇到开启了相同状态的玩家，就会进入战斗了。这种“擦肩而过”的战斗对于无对手、无复对手、早期探索上世界并未有过的感觉。该状态下的战斗完全玩家和怪物对战，所以的话使用可以跟对手的压力怪物时，自己。

▶当遇到同状态下的玩家时就会进入战斗



◀对敌方的怪物发动招数攻击



◀在这种战斗下招数攻击是可以使用的

▶奇美拉就是我的了！





《ZOIDS》系列
由日本东映动画公司制作

《ZOIDS》系列是由日本东映动画公司制作的，该系列以机械兽为主题，讲述了一个关于机械兽战斗的故事。该系列在1982年首次推出，至今已经推出了多部作品。该系列在日本非常受欢迎，并且在海外也有广泛的受众。该系列的成功主要归功于其独特的机械兽设计和精彩的战斗场面。

和系列的其他作品不同，本作是改编自东映动画公司制作的《ZOIDS》系列。

《索斯兽卡片竞技场》是什么?



故事背景

主角本是一名普通的机械系索斯兽卡片对战员，梦想是成为对战联盟的冠军。他每天都会和他的同伴们进行着卡片战斗的训练。某天，和朋友在街市内进行训练战时战场上的一人突然被光芒所包围，清醒后众人发现自己处于沙漠中央，而主角则在这里获得了众多的索斯兽卡片，其中更有一张从没见过珍稀卡片。接着出现了神秘的敌人，他的目标是那张卡片，围绕着这张索斯兽卡片，故事就此展开。



新玩法介绍

本作的主要模式是剧本模式（シナリオモード），流程发展方式十分简单，在菜单中选择移动（マップいどう）后即可进入大地图移动画面，然后你在地图上会看到标示着感叹号的地点，这里会发生战斗，你只要不断选择有感叹号的地点就可以一路发展剧情了。

主菜单

シナリオモード	剧本模式
フリーバトル	选择对手进行自由战斗
データかんり	整理记录
通信モード	通信模式
マップいどう	在地图上移动
デッキきくせい	编辑卡组
セーブする	进行存档

卡片的使用

在战斗开始前，游戏会出现两个选项“チップをえらぶ”和“チップをつかう”。“チップをえらぶ”是让你选用系统给定的默认卡组进行战斗，这个卡组的优势是在战斗时会根据战斗次数而获得能力的加成。“チップをつかう”这个选项是选用你自己组合的卡组来进行战斗，不过每套卡组都得凑齐一个种类的部件。游戏中可以存的卡组数量是四套。在这两个选项内都能够更换所使用的卡组，方法就是用触控笔选中卡片，然后拖入右边的框内就可以了。

可更换部件说明

ソート	战斗的机械索斯兽
パイロット	索斯兽驾驶员
バトルチャンス	机会攻击



图片的组合

游戏中，玩家可以根据所持有的数据卡片进行组合，生成更强大的索斯机械兽。不过在此之前，你先要累计足够的战斗经验。当你使用的索斯兽和驾驶员的经验都到达一定程度后，在战斗中就会进行变身，让能力大大提升。游戏中每次战斗后会获得一张卡片，这是获得卡片的主要方式。通过不断的战斗，你也能获得更强的卡片来提升自己的实力。



华丽而又简单的战斗

既然被称为斗技场，那战斗当然是游戏中最主要的部分之一了。本作和《甲虫王者》一样，战斗系统十分简单，就是我们所熟悉的猜拳小游戏。在选择好使用的卡组后就会选择猜拳组合，让石头、剪刀、布这三个拳型来代表索斯兽的三种招式。战斗中，每回合的开始会让你选择所发动招式，点击确认。然后电脑会判断胜负，猜拳胜利的人便发动攻击。大多数攻击是自动发动的，不过其中某些特殊招式发动后，也要通过触摸屏来进行操作。虽然战斗系统比较无聊，但某些攻击给人的感觉十分华丽，很有观赏性。



属性相克

游戏中每个索斯兽都会装备三个属性的攻击，分别是格斗、平衡和射击。三者之间的相克关系如图，分别是格斗>平衡>射击>格斗。所以战斗开始前选择拳型代表招式时可略动脑筋。



机会攻击

在我方HP只有一半以下并受到攻击时，能够获得直接反击的机会，不但能够破坏对方的攻击，使用的招数可对对方时还能使对方受到伤害。反击时操作很考验你的反应，发动时上屏会出现准心，你要在两个准心重合在一起的时候点击下屏的按钮，这样才能成功发动机会攻击。



积蓄能量

在发动某些光线攻击时还能够积蓄力，再发射。大家可从图片上看到，能够蓄力的攻击上方会有CHARGE字样。当发动此攻击时，下屏会出现旋钮，此时你要做的就是在规定时间内利用触控笔绕着这个旋钮不断旋转，让右边的槽增长。通过这个旋转可以让此攻击的威力按百分比进行增长，最多可达到200%。



● 4 ●

Рядом с АР-бу

NC-17

ENGINE

MA ZHONG 馬震

TAN JIE 譚健

WU JIN 吳金

AD HOC

HE BIN 何斌

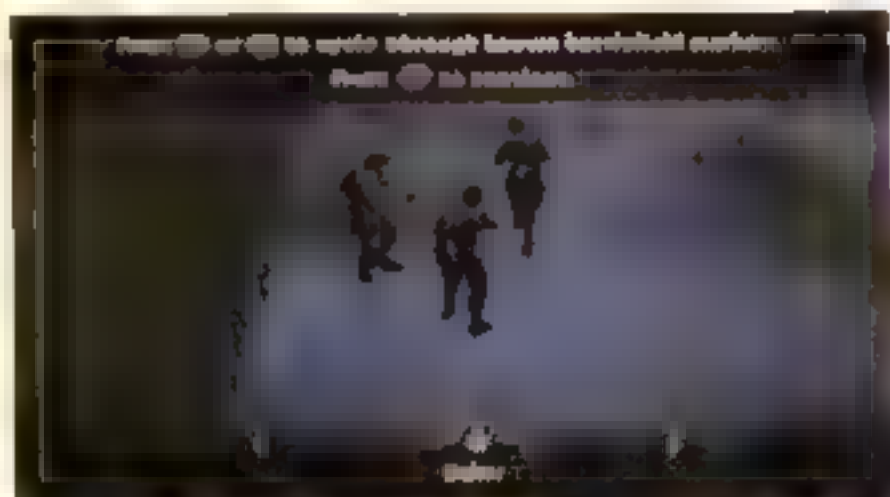
GU MING 顧銘

按键设置解说

按键	Standard (标准)	Advanced (高级)
↑	退下	退下 前进
↓	前进	蹲下 动作
←	换武器	装弹
→	换武器	装弹
摇杆	前进 / 后退 / 左转 / 右转	前进 / 后退 / 左平移 / 右平移
□	退出指挥模式 配合摇杆左右平移、按住,	退出指挥模式 瞄准 (按一下, 自由观察 (按住))
R	射击	射击
□	扔手雷	左转
X	蹲下 / 动作	指挥圈
○	瞄准、按下 自由观察 (按住)	右转
△	指挥圈	扔手雷
START	暂停菜单	暂停菜单
SELECT	战术地图	战术地图

指挥模式跟战术地图

1. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
2. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
3. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
4. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
5. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
6. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
7. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
8. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
9. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处
10. 新和村 距村 1 公里 有 1 处 水井 1 处



—

D+1 1830 June 7, 1944

Matt Baker

D+2 0550 June 8, 1944

— Matt Baker

D+2 1000 June 8, 1944

世是为了什么责任 什么责任 让而抛弃了一个八岁的小孩！“是我父亲！现在周围的同事们都是我的好兄弟 我们就像一家人”

—Matt Baker

Most come as Mont 散星 遇到机关枪还是一样
要经过去打，比外德军还有点王炮 眼就能要命的。前
后 还难带的是 要排着去拍了又排着炮才 对作。



D+3 0900 June 9, 1944

— Matt Baker

[illegible]

D-4 1800 June 10, 1944

在輸入下一行的點子生文字。大馬路上
雖然掛著一行的路標。我跑得快。但跑來才時我
們路旁有個公告。這下去 Back 這下去。才
能回來。我們當中在跑有人跑回來。去自來水

— Matt Baker

三件的死敵走了。……他拿人把話說得最人作天。……人把這地事說得……然……天……急……說……台……德……不……天……不……一……大……中……火……了……人……



Cole's Charge
Near Carentan, France
D+5 0615 June 11, 1944

在轰炸机狂轰滥炸下的上海会有什么想法呢？
现在上海正被“封锁”在烟中，青烟反而不是坏事，
带，我受不了。

— Matt Baker

在Cade的命令下后，大家正鏖战时她听到了冲锋号，不断有人负伤亡，终于把这个阵地给拿下了，注意让Baker找掩护，这关敌人很苦。

Push Into Carentan
Carentan, France
D+6 0300 June 12, 1944

我已經在這裡打「元」 1944年 直在
我面前，我 知道人，總是有多種，在這
一「元」係好，金更足，我 知道，「元」係好，我
可不希望內有人，我 知道，「元」係好，我
知道，「元」係好，我 知道，「元」係好，我

— Matt Baker

游入了 $ne\text{-}icu$ 值。基荷人议主的伊罕，又
有自胡姆地，基和器找到入世，在 ext 战人学
周于的片跟 M_{1000} ，李后，金，范

Cat and Mouse
Carentan, France
D+6 1200 June 12, 1944

我想我们还在创着旧物。在这个时候，我在
的个，~~（？）~~，我想我们个个个进过这个行方
我的疑心。若说又是个个个，~~（？）~~，这就是最（？）
明的平静。现在我明白他，~~（？）~~。

— Matt Baker

这是敌人的埋伏队。正午时分，好在残年，
到了镇里的最高地——教堂。在教堂上用狙击枪打
人前进，3米01可以很轻松地解决未到的敌军战士。
5。



No Better Spot to Die Part 1
Near Hill 30, France
D-D+7 1345 June 13, 1944

我几乎在他来前向他说了这些话。两个星期
有两个人在。我已经在 30 天里了。指挥一排我是不
称职的士兵。30 天里训练。我的朋友。我的伙计。人
和动物。美国希望。希望。

— Mall. Baker

現在曼尼托巴省地產局 在與M1 交談中
據此曾在Horsebury 附近 墜入了昏迷
Leppett 也遇炸死了



No Better Spot to Die Part 2
Near Hill 30, France
D-D+7 1500 June 13, 1944

以作，其五斤至一斤大位，按人，
地，按地，其五斤至一斤大位，按人，
人，按地，其五斤至一斤大位，按人，
地，按地，其五斤至一斤大位，按人，

Bloody Gulch
Near Hill 30, France
D-D+7 1500 June 13, 1944

然而，在战斗中，他不仅没有受伤，而且还救了人。在战斗中，他不仅没有受伤，而且还救了人。在战斗中，他不仅没有受伤，而且还救了人。

Close Quarters
Carentan, France
D+8 1030 June 14, 1944

抗戰勝利了，但是我仍然還患有MGRD，腳步
故步自封，抗拒良機等。這我，真是了不得麻煩。

Joe Hartsock

vac 受伤了，maker 代替他指挥作战，现在要

清理 Carentan 周围残余的德军，敌军启动了坦克，要找到反坦克炮才予以对付。

Keywords: *work engagement, organizational commitment, turnover intentions, organizational citizenship behaviors, job satisfaction*

Baupiste.france

D+9 0800 June 15, 1944

Example 在哪里哇？ - 按月份的日子。这个镇被
台作H. 师雅。师。的地方也是在这。的。的
之所的最后。占。我们。那里。合。却。和。的。
的。出。请。光。很。不。妙。

Joe Hartsock

丹妮 Harkness 似乎病了，左手受伤。本关有辆坦克作为同伴，可以掩护前进。这里敌人很多，还有坦克，最为危险的是会飞行的敌人。

Plans of the 1900

St Sauveur-Le-Vicomte, France

D+10 0600 June 16, 1944

我们观察了今晚的地图，但是我 走下留下 一个人，去叫叫。我们发现了敌人的坦克，但是 是在地图上并没有标出来。我们决定请他来把他， 调来是为，保下这个地区。结果，他值时。”

Jon Harlock

Diego跟Martin, 一个男孩, 是在学校的走廊下。
Harris很快找到, 下标x的"一列"并把它了。

The All Americans Part 1

St. Sauveur, France

0+10 0800 June 16, 1944

我们到岸的时候发现这里已经是一片废墟。除了一个城基，就直是在山上的堡垒一样。这也正是它3500年文明城市的名字含义。

— Joe Hartsock

海直要清理 t Salveur 镇守的海岸军,会遇到
距壳跟红,又枪的炮十 先要消灭使用机关炮的敌人,
在他旁边有反坦克炮。

The All Americans Part 2

St Sauveur, France

0+10 0800 June 16, 1944

又是靠心 天了。 维多利亞 1. 1847 年 10 月 1 日 鎮主的
總子 夫人。 鎮主 區 的 敵 人。 1847 年 10 月 1 日 鎮主 區 的 敵 人。
他 1. 1847 年 10 月 1 日 鎮主 區 的 敵 人。 1847 年 10 月 1 日 鎮主 區 的 敵 人。



关于D-Day

D-Day，发动军事演习或侵略战争而未指定的日子。尤指1944年6月6日，第二次世界大战中盟军进攻法国的第一天。1944年6月6日，盟军部队在诺曼底登陆，发动了导致二战在欧洲结束的战役。这是历史上最大的两栖登陆行动，为解放法国和最终击败法西斯德国发挥了重要作用。D-Day，《诺曼底登陆日》和《D-Day》（进攻时期）也成了战时家喻户晓的代名词。

[illegible][illegible]

话说底盘陈行动的领袖是瑞恩大兵。他显然看过史蒂文·斯皮尔伯格的《拯救大兵瑞恩》(Saving Private Ryan)。但分不清游戏里戏外的故事和人物。只有一名男生答案全对。原来他是从《第一滴血》电脑游戏中“认识”历史的。看来游戏对于青少年的历史教育意义还是有的嘛。



STAR WARS

LETHAL ALLIANCE

《星球大战》系列故事里，西斯大帝达斯·西迪厄斯在银河系中掀起了一场新的风暴。在达斯·西迪厄斯的领导下，西斯帝国重新崛起，并试图将银河系重新统一。玩家将扮演一名年轻的绝地武士，与他的伙伴们一起，与西斯帝国展开一场激烈的斗争。玩家将体验到绝地武士的训练、战斗以及他们与西斯帝国的对抗。玩家将探索银河系的各个角落，揭开西斯帝国的阴谋，并最终与达斯·西迪厄斯展开一场决定性的战斗。

PSP

《星球大战：致命联盟》
Star Wars: Lethal Alliance

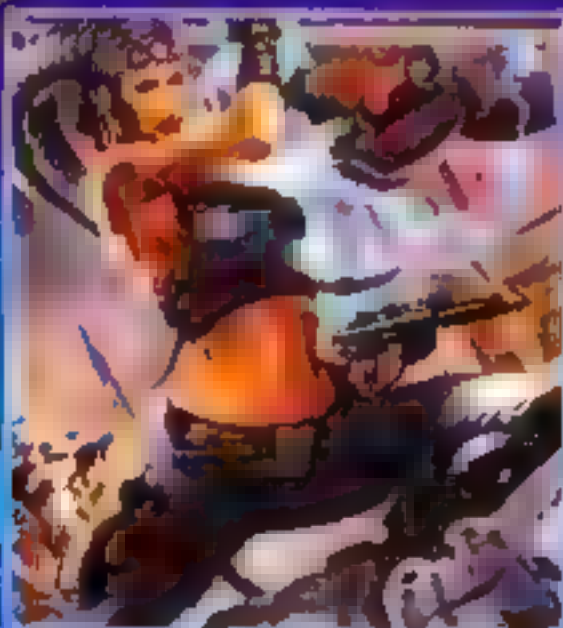
◆ 4.1 ◆ 1.1 ◆ 1.1
◆ 4.1 ◆ 541 R ◆ 1.19 美元
◆ 2.1 ◆ 1.1 ◆ 1.1 ◆ 1.1 ◆ 1.1 ◆ 1.1

口袋游戏

人物介绍

瑞娜·萨拉

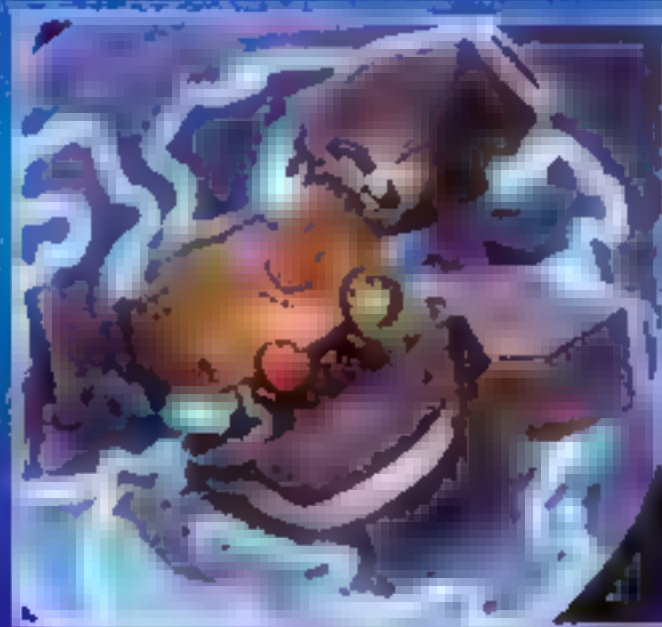
Zeeo



瑞娜·萨拉是绝地武士，双亲出逃，在银河系中流浪。她拥有强大的原力，并拥有绝地武士的技能和知识。玩家将扮演一名年轻的绝地武士，与他的伙伴们一起，与西斯帝国展开一场激烈的斗争。玩家将体验到绝地武士的训练、战斗以及他们与西斯帝国的对抗。玩家将探索银河系的各个角落，揭开西斯帝国的阴谋，并最终与达斯·西迪厄斯展开一场决定性的战斗。

玩家将扮演一名年轻的绝地武士，与他的伙伴们一起，与西斯帝国展开一场激烈的斗争。玩家将体验到绝地武士的训练、战斗以及他们与西斯帝国的对抗。玩家将探索银河系的各个角落，揭开西斯帝国的阴谋，并最终与达斯·西迪厄斯展开一场决定性的战斗。

编号为 Z-68-1 的高效多功能安全机器人，在银河系中被制造出来。萨拉在下层被去掉了，从而获得自由。从此就和瑞娜·萨拉一起，玩家将体验到绝地武士的训练、战斗以及他们与西斯帝国的对抗。玩家将探索银河系的各个角落，揭开西斯帝国的阴谋，并最终与达斯·西迪厄斯展开一场决定性的战斗。



Zeeo



You won't be safe here on Coruscant.

除了瑞娜·萨拉和 Zeeo，电影中一些大家熟悉的角色也会作为 NPC 在剧情中出现。玩家将体验到绝地武士的训练、战斗以及他们与西斯帝国的对抗。玩家将探索银河系的各个角落，揭开西斯帝国的阴谋，并最终与达斯·西迪厄斯展开一场决定性的战斗。

瑞娜·萨拉是绝地武士，双亲出逃，在银河系中流浪。她拥有强大的原力，并拥有绝地武士的技能和知识。玩家将扮演一名年轻的绝地武士，与他的伙伴们一起，与西斯帝国展开一场激烈的斗争。玩家将体验到绝地武士的训练、战斗以及他们与西斯帝国的对抗。玩家将探索银河系的各个角落，揭开西斯帝国的阴谋，并最终与达斯·西迪厄斯展开一场决定性的战斗。

登场敌人



▲游戏中经常会遇到这样的敌人

游戏中登场敌人种类非常多，有帝国走私者，随着游戏的推进，帝国精锐军、帝国近卫队、帝国精锐军、帝国近卫队等也会登场。初期的走私者基本是拿着手枪和刀，

攻击力不强，但对于装备大威力武器，而且训练有素的帝国士兵，就一定会很麻烦。所以玩家尽量不要处于帝国兵们的包围，而是尽快逃离其中。

游戏中还有三场BOSS战，分别是：1. 第一个BOSS战，玩家需要用正常方式消灭。第二个BOSS战，玩家需要用特殊方式消灭。第三个BOSS战，玩家需要用特殊方式消灭。在战斗中，玩家需要利用Zoo的机关，打开门，进入下一个关卡。在战斗中，玩家需要利用Zoo的机关，打开门，进入下一个关卡。在战斗中，玩家需要利用Zoo的机关，打开门，进入下一个关卡。

游戏简介

第一次开始游戏时，经过姓名输入，难度选择（Easy、Normal和Hard），并欣赏过熟悉的“银河史诗式”的片头故事后（可以按L跳过），就进入游戏了。除了激烈的战斗，本作也不乏众多解谜要素。屏幕的左下和右下分别是瑞那和Zoo的体力槽，要时刻注意他们的体力。下面我们就对从游戏的两方面进行分别介绍。

战斗

游戏的战斗就是和敌人进行格斗。瑞那的主要武器是枪，随着游戏的进行，可以使用的枪也越来越多。高手敏捷的瑞那也有众多丰富的动作和枪械。而Zoo这些丰富的技能同样要随着游戏的进行才能掌握。近身武器则是激光刀。瑞那也拥有《星球大战》游戏中常见的无法使用绝地光剑的缺点。随着游戏的进行，瑞那的近身战斗招式也会越来越多。

战斗中会面临两种状况。一种状况是方便之处，在于简单。麻烦之处则是战斗中与敌人对峙时，瑞那经常会杀出新的敌人，继续和人对峙，不断死出，直到最后。这个时候就赶快换刀子并往里面扔，或从切换白枪。除了枪战和近身战，游戏中还有多利用机

枪扫描敌人的关卡。游戏中，玩家可以打爆，也可以用箱子做诱饵的敌人秒杀掉。但是打箱子时自己也要注意保持距离，否则会被自己炸得血本无归。一些箱子也可以打爆，但是这些箱子中实际上隐藏着各种体力补充的道具。因此正确的做法是避开Zoo，去利用那些箱子。

解谜

本作的解谜大多不复杂，不过随着操作，本作的解谜切换为自动切换并自动切换要素。因此操作的时候，一定要注意解谜的顺序。确认好新的解谜或解谜，将谜题重新转换为自己的解谜视角。从多一关，即使致命的场合有考验人耐心的谜题。



解谜的解谜主要围绕Zoo的开关和重力平台。Zoo的开关大多是激活重力平台，激活重力平台后，重力平台才能像其他游戏中那样来回移动。但是Zoo的开关只能再次停止。因此开关还要机关的开关。

另一种解谜则是利用Zoo的开关和重力平台来解谜。游戏中经常会出现一些白色光点的谜题，这些谜题需要玩家利用Zoo的开关来解谜。同时，游戏中还会出现一些重力平台的谜题，这些谜题需要玩家利用Zoo的开关来解谜。



▲这种桶如果打爆了，里面的宝物就没了

光能，便可再次按○跳过去。这是游戏中许多看似不可能走过的地方的常用通行方式。一般来说，通过重力点都可以顺利地到达你想走的目的地。周围有多个重力点时就多试几方向，因为只有一个重力点可以跳过去。注意，重力点的有效时间是有限的，因此玩家千万不要让蹦蹦小熊在一个重力点上逗留过久。当重力点附近的区域出现白色光环时，这

就表示蹦蹦可以安全落点或手松了。注意，从空中直接跳下时，蹦蹦会损失HP。

还有一种是在成排的金属管或特殊的物体上，在光环区域内按○，Zeeo会依附于管道上，同时也能抓住Zeeo。这时可以在管道或物体上自由移动，再按○，蹦蹦就会跳下来。

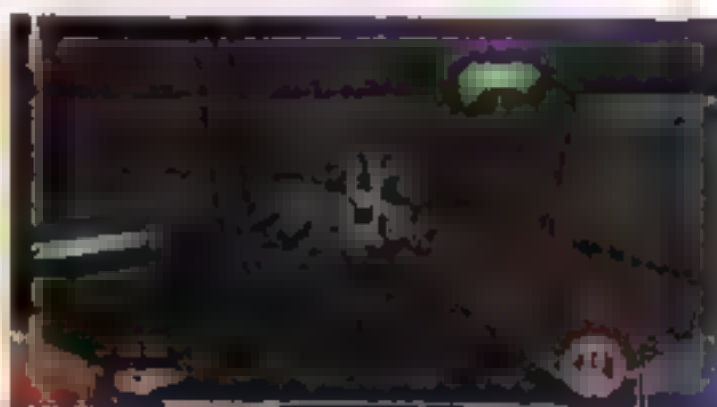
操作

普通操作

以将人类敌人放置，而其他的敌人也可以对其造成攻击。对于机器人，则是被不同系统使机器人瘫痪，而AVED方则根据蹦蹦的游戏的发展才能习得。

按住圈可以保持长时间的将索面滚状态，对于通过高位激激光很有效。按△后，Zeeo的蓄力冲撞可以将敌人击飞，对于机器人，则是被不同系统使机器人瘫痪，而AVED方则根据蹦蹦的游戏的发展才能习得。

X	攻击	攻击 对远方敌人开枪击 对近身敌人则是一套近身攻击
○	翻滚 可以用于翻过一些激光墙壁及低的障碍物	锁定敌人后配合方向键可以做出不同的翻腾躲闪动作
△	锁定开关后按 Zeeo就会去开启开关	除了开启开关 锁定敌人的话 Zeeo还会使出蓄力冲撞
L	展开 Zeeo 的能反弹光弹防御墙	展开 Zeeo 的能反弹光弹防御墙
方向键	切换枪械	切换枪械
摇杆	操纵人物移动	操纵人物移动
L R	转换视角	切换锁定的敌人 解除锁定
Select	调出任务资料	调出任务资料
Start	打开游戏菜单	打开游戏菜单



组合技巧

X X X	连击 1
X X □	连击 2
○ ○ X	侧闪后 360 度侧翻转射击 非常漂亮实用
X △	近身刀刺后用双脚踏敌人
X □	近身刀刺后使出的可以有效对付群体敌人的技能

和普遍操作不同，特殊技巧需要在游戏中掌握。此外，如果在死角处或重力点等地点与敌人交战，蹦蹦还会使出黑客般的操作。

威力大，因此被击中会过电，但此时不会开炮，只能等待机枪冷却后才能继续射击。因此，用机枪战斗时切忌盲目乱打，另外，机枪还有装甲值，当装甲被击空后机枪便会爆炸，因此要趁机枪没打爆前离开。此外，游戏中还有类似于肉体的装甲的机关，操作与机枪相同。

摇杆	操纵准星移动
X	射击
○	切换回普通视点
L R	放大/缩小
□	让 Zeeo 附在 机枪的装甲上，让机枪的装甲大大提高
△	让 Zeeo 附在 瞄准器上，减缓机枪的过热上升

狙击枪视点

游戏中可以获得狙击枪，威力为键的，要切换为狙击枪并进入狙击枪视点。狙击枪的用途，可以秒杀只一枪毙命，但是只适合于瞄准还未发现自己的敌人，和敌人对峙的情况下敌人多时则使用狙击枪会很吃亏。

X	射击
摇杆	控制准星移动
L R	视点缩放，按 R 为拉近视点 对于狙击远方敌人非常有效

机枪视点/舱内视点

游戏中，有一些场景会出现机枪，再次按机枪的敌人，在机枪附近按○便会进入机枪视点，机枪



▲一枪将敌杀死的瞬杀

飞行关卡

本作中的飞行关卡并非乘坐飞机，而是需要玩家站在Zeeo上，操作如下：

L R 平移
L+R 站在Zeeo上



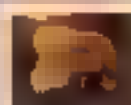
Zeeo 视点

一些小的洞孔都有感应开关，按下Zeeo就会站进小洞并进入Zeeo视点，行动时要注意岩石和激光。

摇杆 控制方向
△ 在开关前启动开关



道具



补充瑞娜的体力



补充Zeeo的体力



补充弹药



补充瑞娜的体力和弹药是不用说了，但也别忘了补充Zeeo的体力，尤其是过了初期，只要Zeeo一去开电子锁，敌方几乎所有的火力都会开向Zeeo，即使没有人的地方，在Zeeo开锁时，也会出现小型飞行艇。

武器

短剑刺针 (Thorn of Hyloth)

弹药 一
攻击频率 中
伤害 按连击数由低到高
攻击范围 近身
近身战用车刀，与敌人接近后会自动转为近身战，由车刀还可以展开丰富的近身技能。

爆破枪 (Blaster)

弹药 150
射速 高
伤害 低
攻击范围 远
精准度 中
对应方向键 ←
平民及武装组织的常用枪械，游戏的初始武器，停止攻击时弹数会缓慢回复。

重型爆破枪 (Heavy Blaster)

弹药 200
射速 中
伤害 中
攻击范围 远
精准度 中
对应方向键 →
射速快，火力相对强，使得该武器成为军队的主要配装备武器。

游戏中共有五种武器，四种枪械，武器资料如下：

狙击步枪 (Sniper Rifle)

弹药 50
射速 低
伤害 高
攻击范围 远
精准度 高
对应方向键 ↑
可以将远方没有防备的敌人射杀掉的强力武器，威力大，可以一枪干掉敌人，精度高，使用狙击步枪后会自动切入瞄准画面。实际使用时会发现，用PSP的摇杆调准星还是挺不容易的，鉴于此，狙击枪只适合在偷袭远处单个巡逻中的敌人使用。

地雷雷 (Granade Demolition)

弹药 10
射速 低
伤害 高
攻击范围 中
精准度 低
对应方向键 →
高杀伤力使得该武器对防御力高的敌人非常有效，但是精度和攻击频率都不理想，使其使用受到了一定的限制。

口袋赛车

PSP

《口袋赛车》是一款以捕捉猴子为主要目的的游戏。不过这次游戏中那些经常被捉的猴子翻身做了主角，开始了一场赛跑大对决。

《口袋赛车》系列一直是一款以捕捉猴子为主要目的的游戏。不过这次游戏中那些经常被捉的猴子翻身做了主角，开始了一场赛跑大对决。

游戏攻略 游戏攻略 游戏攻略 游戏攻略



话说在多次征服世界的计划失败后，猴子老大斯派克塔陷入了沉思“已经利用装置提高了猴子的智商，为什么每次那些猴子都那么轻易地被捉住呢？”在反复总结了之前的失败经验，他决定为每个手下配备装备上后能像赛车一样飞速奔跑的“猴子机械”。不过，获得高速移动力的猴子们却互相较起了劲，于是，名为“比波猴赛车”的比赛开始了！

基本操作

- 键 使用特殊道具
- ×键 加速
- 键 按住变成宽形态
- L+R键 按住变成长形态
- START键 暂停游戏

- グランプリ 联赛模式，最主要的模式。
- フリーレース 自由模式，选择赛道随意练习。
- タイムアタック 时间挑战模式，选择赛道挑战自己的最好成绩。
- マルチプレイ 多人游戏，第一项是多个拥有此游戏的人联机，第二项是卡多人联机。
- レポート 第一项是查看游戏情况，各个赛道的成绩等等，第二项是查看获得的各个奖励，比如赢取赛全赛道都获得第一等等。
- オプション 系统设置，可调整片断音和效果音的音量。
- セーブ 进行存档。

界面介绍

- RANK:** 当前所处的排名，下方是当场比赛所剩下的圈数。
- RaceTime:** 完成当前比赛所消耗的时间。
- 跑道略缩图:** 会显示跑道的情况，同时跑道的分支路线也会在此处显示出来，黄色圆点表示的是所操纵角色的位置，同时还会显示第名的猴子或是和你对决的猴子所处的位置。
- 当前速度:** 所操纵角色的速度。



比赛流程



▲在干掉对决战斗中的强力对手后就可让杯赛的等级上升。

本作的最主要模式是联赛模式(グランプリ)。你要在此模式中反复挑战，不断地积累点数。当选择联赛界面右上的槽积累满后就会出现对决战斗，会出现一个强劲的对手，你要在此联赛内战胜它(胜利后分数比它高)。这样才会让下一级的杯赛出现。

組裝配件

在选择好赛

车后，选择“力

又々ムイ

就可

天正

宽形态和长形态

特殊道具



子ビツ子リンのきでくれ感の睡眠の様が寝るもぶうのきき

孙儿王

⇒ $\frac{1}{2} \cdot 2 = 1$

✦ 4. ストライク

惡魔導彈。惡魔蝦子會將導彈投向第一

神 戶 市 立 大 学

恶魔猴子提君香蕉在前方勾引你，让你

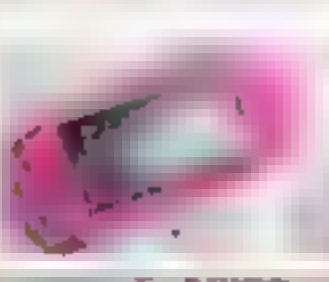
好儿志 好

彩色香蕉。使用后全身无敌，被你糟的敌人立刻倒下

好名者

在后方扔一个炸弹，碰上的人会被炸飞。





玩机时代

PSP软件新闻

文 米猪

圣诞节过后就是新年了，距离2008年又近了一步。以前总觉得北京奥运会还是很遥远的事情，现在看来近在咫尺。下面看看半月间PSP软件界都有哪些大事发生吧。

游戏破解

临近年末，又有不少好游戏被Dump出来。近期放出的ISO有《魔界战记 携带版》、《足球经理 2007》、《潜龙谍影 掌上行动》、《捉猴拉力琴4》、《脑快感 人家一起开心体验》、《啪啪啪啪啪》、《我的迷宫》、《世界足球 胜利十一人10 无所不在》等。其中《潜龙谍影 掌上行动》和《世界足球 胜利十一人10 无所不在》更是广大玩家期待已久的游戏哦，不可错过。

意料之中，Flyster在圣诞节终于下山江湖，推出DevHook v0.5版，稍后又接连推出v0.51、v0.51.01两个更新版本。新版DevHook不仅众望地加入对2.80、2.82、3.0、4.01、4.02固件的支持，通过按HOME键能对齐并运行设置，切换ISO和JMC游戏无需重启，并更改了AP，增加了众多选项。DevHook v0.51已经可以模拟最新的4.02版系统，除了能运行旧版本游戏ISO外，也能正常使用PSX控制、摄像头拍照等新功能。

模拟器

NJ开发的PSP用NeoGeo街机模拟器MVSPSP于12月上旬推出V1.30、V1.40、V1.50、V1.51等多个版本，修正了《合金弹头4》运行错误和游戏记忆问题，提升了运行速度。除了少数游戏的声音还有些拖慢外，大

部分游戏速度都正常了。新版的Cache文件可以解压缩，虽然容量比起ZIP压缩要大一些，但却能使模拟器读取速度加快。另外，NJ制作的CPS1PSP、CPS2PSP也在12月初推出新版，优化了代码，提升了运行速度。一款模拟器已经基本完美，现在就期待联机版本了。

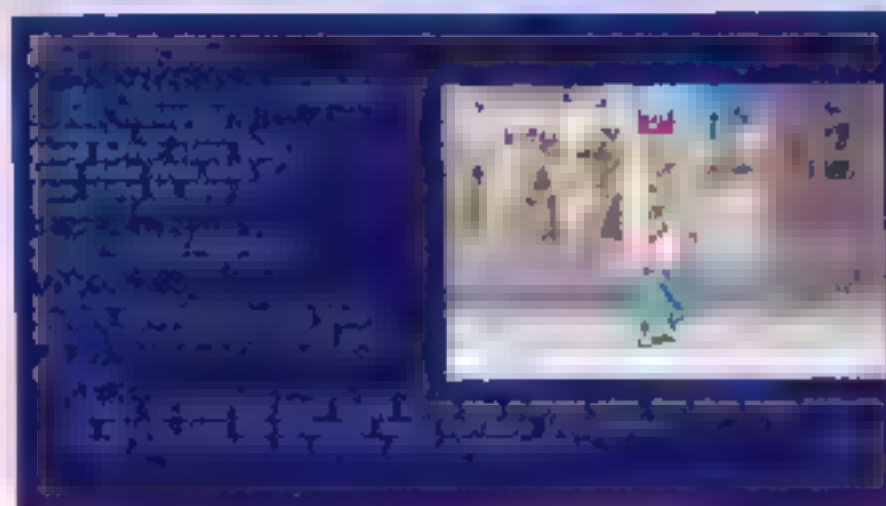
著名模拟器作者Zx 81即使在圣诞期间也不闲着，推出了老式计算机Commodore Plus/4模拟器PSPYape。最新版是12月2日推出的V1.0.2版，加入画面缩放功能，采用Gelon设计的新图标。使用时我们要将游戏ROM拷贝到模拟器PRG目录内。在PSP上运行时，按SELECT键回到主菜单，按START键打开、关闭虚拟键盘，△键相当于Commodore Plus 4键盘的回车，□键是空格，←键是开火，按住L键再按○键为退出，按住R键按←键是输入字母Y，按住R键按→键是输入字母N。进入主菜单后按R键能重启模拟器。



键是开火，按住L键再按○键为退出，按住R键按←键是输入字母Y，按住R键按→键是输入字母N。进入主菜单后按R键能重启模拟器。

GPSP ka1

PSP上最好的GBA模拟器GPSP ka于12月5日发布v2.5版，加入金手指功能，修复了VRAM与人和SRAM尺寸错误。



自制软件

MAP THIS! 新版公开

PSP用地图软件MAP THIS!于12月7日发布V0.4版。新版支持了GPCE格式，能够计算直线路径距离，可以显示POI速率和显示，修复了没有JMD光碟的错误，改进帮助菜单，再除了部分代码，采用新的地图下载软件。MAP THIS!配合GPS设备能实现工程定位，如果没有GPS，当作普通地图软件用也是不错的。



推荐

同MAP THIS!一样，PSP Map Mobile也是一款PSP专用地图软件，不过这款软件是由国人Darkbird e开发的，并且加入了国内城市地图，国内玩家用起来更方便一些。PSP Map Mobile中文名称为PSP移动地图册，于12月1日、4日、11日分别推出V0.2、V0.3、V0.4三个版本。新版增加了城市切换功能，优化了

读盘时间，调整了缩放和移动速度，加入了迷你地图显示功能，调整了图片存放格式以提高显示尺寸和速度。

使用时，按PSP方向键慢速移动地图，按摇杆快速移动地图，按←键的同时按方向键能对地图进行扩大、缩小，按→键的同时按L/R键能旋转地图，按→键开启/关闭迷你地图，按SELECT键回到城市选择菜单。PSP Map Mobile采用PSP 3D硬件加速来显示地图，因此地图的浏览速度非常快。软件支持BMP格式地图，用户能够自行拷贝地图文件到MAP目录中。有兴趣的朋友，可以关注作者的Blog，网址为<http://blog.sina.com.cn/u/1268658140>。

推荐

IR Shell新版推出

PSP用多功能软件IR Shell于12月初发布V3.0版。新版加入游戏静音功能，可以关闭游戏时的背景音乐并用自己喜欢的音乐代替；修改了调节CPU频率的设置，避免频率调节后引起的当机；增加了键盘映射功能，可以通过无线网络或USB连线用PSP映射电脑键盘，甚至能用PSP来控制电脑游戏操作；支持直接从2.71系统启动；加入四级亮度调整，能将PSP屏幕亮度调整为只有插上电源才能调节的最高第四级亮度；支持插件的个



数从10调整到20，MP3列表个数从10调整为30。新版IR Shell功能又上了一个新台阶，大家一定要试试哦。

同人游戏

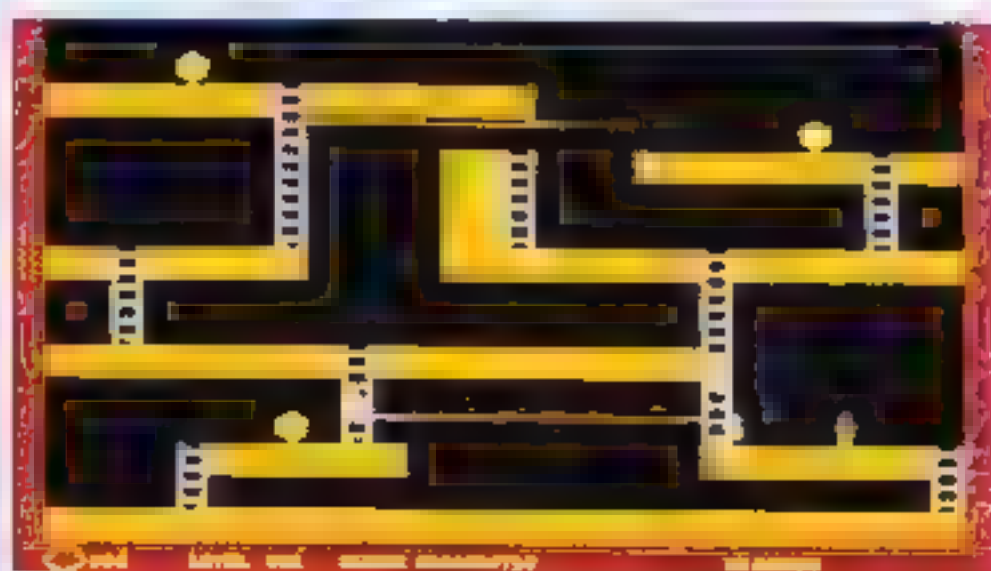
PSP上的贪食蛇游戏《SnakeSP》于12月9日发布V2版。新版加入音效，当小蛇吃到圆球时会发出声响；采用生命数设计，三条命都用完后会退出游戏；游戏中按START键能暂停。游戏时，玩家只要通过PSP摇杆操纵小蛇前进即可。游戏虽然背景简单，但发光的小蛇和圆球做得着实漂亮。

PSP用RPG游戏《2124》于12月6日发布V0.2a版。新版加入了遇敌系统，主角在地图上行走时会随机遇到敌人并进入战斗画面，胜利会获得经验值和金钱。另外作者还将地图文件整合到EBoot.pbp文件中方便用户拷贝。目前游戏还很初级，主角不能升级也不能触发任何事件，期待更新版本。



Black Shark开发的PSP用乒乓球游戏《PvPPong》于12月7日推出V3版。新版提升了单人模式中的AI智能，为菜单添加背景，能够使用自定义背景图片。在双人模式中，玩家用PSP十字方向键的上、下控制1P挡板，用△、×键控制2P挡板，按START键退出游戏。

推荐



PSP用益智游戏《Treasure of Pharaoh》于12月6日推出V0.1版。玩家扮演一名探险家，来到金字塔内部挖掘宝石，同时要躲避木乃伊的追捕。游戏的玩法类似《挖金子》，玩家可以通过挖坑的方式将木乃伊掩埋。游戏时用方向键操纵探险家移动，按□键在左侧挖坑，按○键则在右侧挖坑。当收集完本版面所有宝石后，版面上方会出现通往下一关的梯子。

Santa's Present Quest

圣诞节来了,快操纵圣诞老人给小朋友送礼物吧。游戏中用方向键上、下操纵圣诞老人上下移动,按左加快飞行速度。按×键,圣诞老人就会抛下一份礼物,不过要看准烟囱再抛哦。

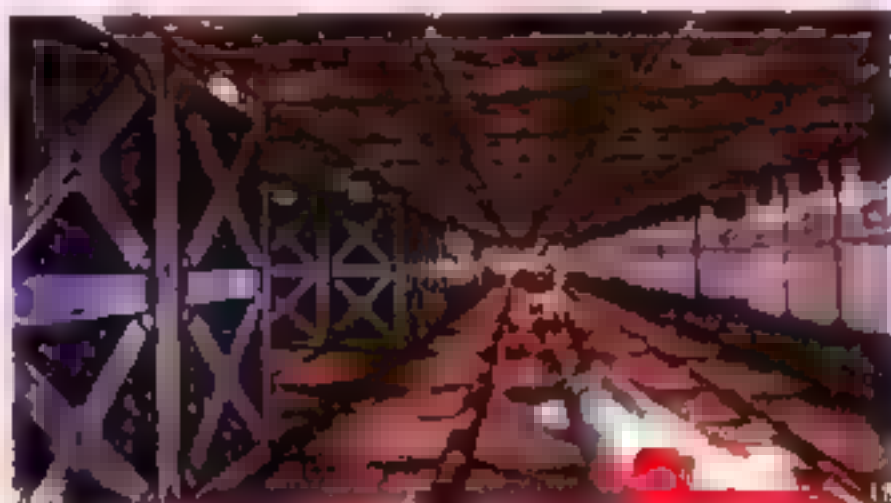


Phil's Shooting Range

操作简单的射击游戏《Phil's Shooting Range》于12月初推出V0.3版,加入了目标和得分系统。游戏时按△键开始,按□键射击。

Dark Dungeons

PSP上的3D射击游戏《Dark Dungeons》于12月3日推出V1.6版,加入了两张新地图,新增四种新级别,并采用新射击模式,软件引导图片也进行了更换。



NDS Killer

看到游戏名称应该能猜到游戏的目的是什么。玩家操纵一把NDS去击破飞来的NDS,每被一把匕首击中,NDS会裂开一点,最后NDS会爆裂身亡。游戏能够记录最高分数,当分数达到150分后还能开启多人游戏模式。

推荐

PSP用射击游戏《Space Invaders Portable》于12月11日推出V0.5版,新版加入主题系统,并且用户能够自行更改主题。游戏的玩法和著名的《太空侵略者》一样,玩家按△键发射子弹,主要来自外星敌人,按START键则回到游戏主菜单。不过本作的难度要高一些,没有可以躲避敌人子弹的掩体。游戏可以选择五种风格独特的主题,颜色和敌人各不相同,其中甚至包括最古老的《太空侵略者》。如果想设计自己的主题的话,可

以更改themes文件夹下的PNG图片,具体方法参看游戏安装包的说明。



Turismo

PSP用赛车游戏《Turismo》于12月13日推出V0.31版。新版改变了道路背景看起来更真实一些,修复了菜单错误,加入制作人员名单和介绍菜单,采用新图标,删除了部分代码。游戏目前还不太稳定,运行中经常出现死机现象,



想想现在PSP上的模拟器真够多的,从掌机到家用机应有尽有,丰富程度堪比电脑。眼看着GBA和NeoGeo街机已被完美模拟,如果索尼官方PS模拟能被破解,那PSP要成为真正的“模拟神机”了。文章最后给出本期软件的下载地址,网址为<http://packet.lavash.cn/sp05.php?Platform=psp>,并祝各位读者圣诞愉快。

Booster再度出山， 3.02固件宣告破解

文 Zinn aSun 编 米格

提起前些日子PSP最为火爆的破解消息，莫过于Dark Alex的自制，7固件的发布了。而最近，DevHook作者Booster再度回归了破解圈，他的使命是破解3.02固件。他于11月24日最新发布的3.02固件也遭到破解。一时间满网络铺天盖地的都是有关最新3.02版的消息。下面请让我一起来看看最新版本DevHook的强大功能吧。

背景

虽然前些日子一些事情令Dark Alex一度决定退出PSP软件开发圈，但11月24日，Booster宣布再次开始研发新版本DevHook，又令玩家们对PSP破解充满希望。Booster开发的这款DevHook系统，模拟2.8x至3.02x系统。这款固件所有PSP玩家也是为之兴奋。11月24日，Booster终于发布了DevHook V0.51版，成功模拟了2.8x版本固件，实现了他的许诺。12月4日，DevHook V0.51版又一次袭来，模拟当时最新的3.01固件也成为可能。修改后的DevHook V0.51版甚至还能模拟3.02系统，而8日发布的V0.51.0100测试版则真正实现了3.02系统的模拟，并能够与0.46版DevHook并存，让你在1.5~3.02任意一个版本中自由切换。下面我们先来了解一下，这款固件的强大功能吧。

主要特点

成功模拟3.02版本系统固件，可运行各种最新UMD游戏及游戏试玩；

独立了各个版本固件存储文件夹，使各版本固件都能同时模拟；

可以免刷机启动3.0x版本系统固件；

加入菜单功能，可以在启动模拟固件后方便地调整设置以及返回PSP本体固件系统；

支持3.0x系统摄像头、PS3遥控、音乐显影器等诸多功能。

怎么样，看了这么多的新功能介绍，你是否



▲摄像头功能在模拟系统下也能够正常使用。

也心动了？俗话说，心动不如行动，还是快动起来，一起来看看如何安装最新版本的DevHook吧。

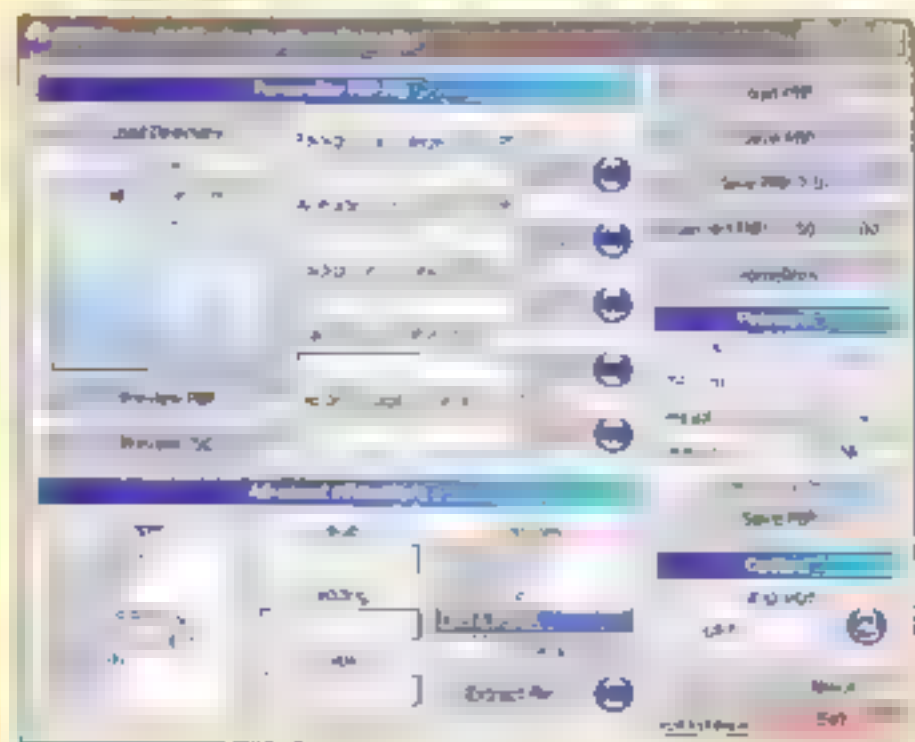
安装

首先这款软件只支持PSP版本PSP，以及自制固件使用。另外，这款固件的安装也可以通过刷机来安装DevHook。不过，由于这款固件在第一个系统启动时会自动生成一个名为devhook的签名文件，因此这里首先强调，新版本的DevHook在安装后只能一机对一个DevHook，而不能直接运行通过别人机器安装的DevHook，或是将devhook的签名文件给别人使用。当然，devhook签名文件的加入也给安装最新版本的DevHook带来了一点麻烦，它不能通过解压假脱机直接安装固件，而是需要将固件的签名文件提取出来，生成一个名为devhook的签名文件，然后将这个签名文件与固件一起安装到PSP中。下面就让我们一起来看看具体的安装步骤吧。

第一步：

首先，我们需要将PSP本体固件，以及自制固件，分别下载到PSP中。然后，我们将PSP本体固件，以及自制固件，分别下载到PSP中。然后，我们将PSP本体固件，以及自制固件，分别下载到PSP中。

第二步：



▲在下方List File中选择DATA.PSAR后点Extract File即可解压到记忆棒上了。

DevHook 三项。第一项可以在不重新启动DevHook的情况下实现UMD光盘与ISO文件的直接切换,但在记忆棒中存有多个ISO文件时不能直接选择实在让这个功能显得有些鸡肋。而第二项可以直接调节PSP运行频率,倒数第二项“ESCAPE the DevHook”可以直接回到系统原固件,就不用每次退出都关机开机耽误时间了。



DevHook最为强大的一点就在于支持各种外挂PRX插件,截图、修改器……丰富的插件令DevHook功能更加强大。最新版DevHook也同样是支持各种固件的,而且还能够兼容大部分旧版DevHook插件,只需简单的几步,就能搞定插件的安装了。想要使用PRX插件,首先我们要将prx文件拷贝到记忆棒任意目录下,这里我们以挂载国人制作的PSP功能最强的修改器CheatMaster插件为例,PRX文件位于记忆棒CheatMaster,命名为CheatMaster.prx,用文本编辑器打开记忆棒中dh302f0.kdpspbtcnf.game.dh.txt文件,找到“kdumdciso.prx #DEVHOOK”一行,在下面加入“ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx”即可实现插件的挂载。这里顺便说一句,经典的CheatMaster 0.50版很不幸无法在最新版DevHook下使用,一旦启动就会导致死机,而最新V0.6c版则可以在最新版DevHook下运行,但可能会出现挂机后死机的现象,如果没有文本编辑的话(0.6c版加入了阅读文本的功能)建议大家使用英文版,因为占用内存小能够有效减少死机现象的发生。

```
| /kd/devhook.prx #DEVHOOK.
| /kd/umdciso.prx #DEVHOOK |
ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx |
| /kd/screenshotbmp.prx #DEVHOOK
```

▲在这里填写想要挂载的PRX文件地址



在DevHook V0.51版公布不久后,曾经一度决定退出PSP破解行列的Dark Alex也再次振奋了起来,于12月6日发布了2.71版本PSP(不论TA-082不可降级机器还是可降级老主板的PSP)专用Devhook v0.51 launcher to v2.71,通过运行自制软件激活程序最新版HEN2(已于11月25日发布),你就可以在2.71上启动这款专用的DevHook啦。有关HEN2的相关介绍请参看50辑《掌机王SP》中《2.71固件也玩ISO——实战HEN2及DevHook 2.71》一文,而DevHook的安装方法则与上文介绍

相同,需要在启动HEN2后通过PSAR Dumper V2.8解密固件并生成数字签名。HEN2下载地址为:<http://dl.qq.net/dl.php?fid=11444>, DevHook 2.71专用版下载地址见文后地址。



11月25日,Dark Alex在发布HEN2的同时也发布了自制固件的最新版SE-C。可能是受了PRX Loader的启发,新版本加入的最大功能就在于从记忆棒上挂载外挂插件,只需将PRX文件放置在seplugns文件夹中,并创建game.txt与vsh.txt两个文件,想要在游戏中加载插件,则只需按照上文在DevHook中加入插件的方法写入prx文件地址到game.txt文本中,想要在系统界面下使用插件则需写在vsh.txt中写入,之后开机按R键进入修复菜单就可以在Plugins中选择开启了。SE-C支持最多启动5个游戏模块和5个系统模块,这可比每次都刷在主机固件中的方法要简单、安全得多。但SE-C依旧只能直接启动2.80版本以下的ISO游戏,如果想要模拟更高版本PSP,还需要使用最新版DevHook软件。

本次SE-C的升级过程不像SE-B的诸多版本那样,而是只能通过全新安装才能使用这款自制固件,有关SE-C的详细安装方法在51辑《掌机王SP》中《打造全新黄金系统——自制2.71固件特刊使用指南》已经详细描述,新版本升级方法与旧版本完全相同,SE-C下载地址:<http://dl.qq.net/dl.php?fid=11447>



12月5日,国外网友还发布了3.01自制固件,在安装了SE-C后就可以通过刷机将你的固件伪装成3.01版,使用该固件后可以直接运行3.01版本以下的游戏ISO,并且支持3.0系统摄像头、音乐播放器功能,而且还具备SE-C挂载模块的功能。但由于这款软件安装复杂,而且它在自制软件支持度上很差,许多自制软件都需要修改SF0文件才能运行,最要命的是这款自制固件稳定性很差,更改系统语言为中文甚至会导致PSP变砖,因此只建议大家使用。



介绍了这么多,想必大家也对现在的固件破解情况有所了解了,文中提及的软件大家可以在Levelup论坛下载,地址为:<http://bbs.levelup.cn/bbs/dspbbbs.asp?boardID=75&ID=36729&name=1>



文 小超 编 米格

NDS软件新闻

终于迎来入冬第一场雪，看着漫天雪花在空中飞舞，不由想起以前和朋友一起打雪仗的快乐日子。可惜，毛毛的细雨碰到地面即化成水，看来打雪仗要等下个月了。下面看看最近的NDS软件新闻。

实用软件

MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell于12月3日推出V1.5版。新版支持EZFlash4和DSLInk两款烧录卡，加入了对烧录卡缓存的调用，增加了音量、背光调节功能，支持了采用最新编码的DPG视频。

CrocoDS发布

上世纪八十年代推出的Amstrad CPC计算机凭借优良的性能和低廉的价格得以在家用电脑市场中分得一杯羹，也吸引了Konami等众多游戏厂商为其开发游戏。时隔二十年，一位名叫Deadketchup的网友推出CrocoDS程序，让你在NDS上体验CPC计算



机的风采。CrocoDS第一版于12月1日正式发布，此后，作者又于2日、8日、9日推出了V0.2a、V0.3a、V0.4a三个版本。新版支持了G6烧录卡和GBFS格式，提升了运行速度，采用了新的扫描显示，加入了声音功能。

下面简要介绍一下CrocoDS的使用方法。如果你使用的是M3等使用存储卡的烧录卡，使用起来比较简单，只要将模拟器文件和游戏ROM拷贝到存储卡根目录下就可以了。注意，必须为根目录，如果放在其他目录中，可能会出现不能识别游戏的现象。如果使用GBALink等闪存式烧录卡，则要麻烦一些，需要用Copy命令在DOS方式下将游戏ROM和模拟器文件

打包。

在NDS上CrocoDS运行时,下屏显示电脑虚拟键盘,上屏显示游戏画面。刚开始会进入Basic界面,注意这可是一个完整的Basic语言环境哦。如果你熟悉Basic的一些命令语句,可以在这里练练手。想玩游戏的话,则需要点击下屏右边的磁盘符号,接着会出现系统菜单。然后用NDS的十字方向键移动光标,按A键确定选项。选择Load Snapshot/Disk后,模拟器会自动搜索存储卡根目录下的游戏文件,并自动罗列出来。选择游戏后按A键,接着上屏会出现Run命令,游戏开始。仔细观察,会发现模拟器载入的是BAS格式文件,其实CPC中的游戏就是Basic语言编制的。



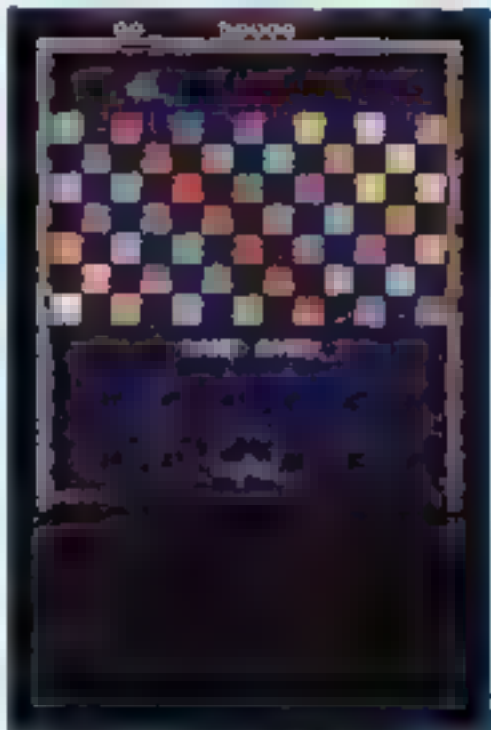
游戏中,按NDS的SELECT键能够调出系统菜单。其中Switch monitor是选择画面颜色,因为CPC支持单色显示器和彩色显示器,所以这里我们也可以将画面调整为绿色或者彩色。Resize则是调整画面尺寸,可以选择将画面压缩为320×200像素或者不压缩。按R键可以重启模拟器。按L键则能切换键盘模拟、手柄模拟等三种不同操作方式。

CrocoDS对CPC游戏的兼容性不错,像《1942》、《魂斗罗》等游戏都能够运行,画面贴图没有错误,速度正常。限于机能的关系,这些游戏的画面非常粗糙,与FC游戏相差很远,不过用来怀旧还是很不错的。



MarcaDS新版公布

近9个月没有消息的NDS用街机模拟器MarcaDS于12月2日推出V3.0版。新版更新了所有游戏的引擎,加入对上百个游戏支持,采用新图片引擎并初步支持声音。《小蜜蜂》、《所罗门之匙》等经典游戏已经能够正常运行,不过仍不支持分数记录。



DS iPod新版发布

NDS用音乐播放软件DS iPod于12月6日推出新版,支持了OGG格式的音乐。DS iPod的软件界面很特别,借鉴苹果iPod随身听的外形。上屏显示菜单、歌曲名等信息,下屏则模仿iPod的转盘设计,用户甚至需要在触摸屏上划一圈才能移动菜单中的光标,与真的iPod一模一样。



NDSkybookM推出

继推出看图软件Image Viewer后, MoonShell作者又有新作品,于11月底发布全新电子书软件NDSkybookM。完稿前, NDSkybookM已经推出三个版本,最新版是12月4日推出的V0.3版,在ndskybkm.ini文件中加入扩展机能开启等选项。NDSkybookM支持M3、SC、EZFlash4、EWin2、DSLlink等几乎所有存储卡式烧录卡。使用方法也很简单,在



电脑上运行MakeNDSROM.exe,生成NDS用ROM文件。按照烧录卡类型将对应NDS文件,

NDSKYBK M目录下所有文件和TXT文本拷贝到存储卡中即可使用。

NDSkybookM采用类似Image Viewer的横向双屏显示,用户可以通过点击触摸屏或按方向键滚动文本。按SELECT键进入文件目录,选择想要观看的TXT文本,按A键即可显示,

按START键调出系统设置,能够对文字大小等进行调节并查看帮助,如果使用的是NDSL,还可以通过按Y键调节屏幕亮度。将NDS横过来看书的确很舒服,只可惜目前NDSkybookM仍处于初级开发阶段,因为字库问题不能正常显示中文,国内用户暂且等等吧。

烧录卡软件

AceKard更新动态

NDS烧录卡新秀AceKard于近日推出菜单更新程序Menu V1.04版。新版提高512K容量存档加载时间,能够引导EZFlash4系列烧录卡,支持IDS后缀名。更新菜单时,首先将下载的menu2.nds文件拷贝到烧录软件AceKard Manager所在目录中,然后运行软件并连上TF读卡器,在菜单中选择更新菜单程序即可对菜单进行更新。另外,存档列表也更新至第756号ROM。据AceKard官方透露,AceKard Manager也将于近期推出新版,加入TF卡碎片整理和NDS端背景更换功能,并增强了软件的



稳定性。AceKard用户要经常关注官方网站哦,网址为<http://www.acekard.com>。

次时代烧录卡

近日,国内厂商纷纷开始公布他们的Slot 1接口(即NDS卡槽)烧录卡,继EWin3发布最新消息后,Gbalpha小组也发布了他们的最新产品——M3 DS Simply的详细信息。M3DSS采用microSD卡作为外存储载体,作为一款大众型普及产品,并没有搭载GBA游戏、PDA组件以及多媒体扩展功能,仅拥有NDS游戏功能,采用Fat32文件格式,直接支持Clean ROM,同样是免刷机、免引导、免转换的3免次时代烧录卡。作为普及型NDS烧录卡,M3DSS价格将会低于198元,但在未来还会推出功能多元化的高机能NDS端烧录卡M3 DS Real,以支持Simply版不具备的各种功能。

另外,国内老牌烧录卡厂商EZFlash近日也发布了他们的lot 1接口烧录卡——EZFlash V, EZ5同样是1:1 NDS真卡大小的次时代烧录

卡,也支持免刷机、免引导、免转换直接运行Clean ROM,不过还另外提供转换ROM软件以便加入软复位、金手指等更多功能,同样采用microSD卡作为存储载体。EZ5的一大亮点就在于它的媒体播放功能,内核整合Moonshell可以直接播放MP3、看TXT小



说以及观赏DPG格式电影,由于公开内核源代码,因此在自制软件兼容性上也会有不俗的表现,不过具体上市日期及售价还未公布。这些次时代烧录卡一旦上市,我们《掌机王SP》将会在第一时间为大家献上相关评测,还请大家继续关注我们的后续报道。

经过两个月的培训,终于拿到了驾照。本来是很盼望的东东,但拿到手的一刻,却怎么也激动不起来。大家看到本辑《掌机王SP》的时候相信也快到圣诞节了,在此祝各位圣诞快乐,不要忘记给周围的行朋友准备一份令他(她)惊喜的圣诞礼物哦。最后给出文中软件下载地址:<http://packet.lcver.jp.cn/sp55/pl2Platform.nds>,还要感谢一起游(<http://www.17c.com.cn>)网友的大力支持。

NEO2-SD评测

文 gokumine

编 马修

上次给大家评测了NEO的最新烧录卡NEO2 LITE,由于时间的关系没有将NEO2 SL的测试一起带给大家。NEO2-SD和NEO2 LITE同期上市,从对应面上来说,NEO2-SD主要还是对应的是NDS平台,卡带的体积上我们就可以看出来。好了,废话不多了,让我们开始本次的测试吧。

包装

从外包装上我们不难看出,NEO2-SD采用的是比较简单的硬质塑料盒装,近来NEO的一些产品已经全部都使用这种包装了,看来以往的盒装已经被取代了。从包装上可以看到除了NEO2-SD卡带本体,还有一



个MK4-MINI的预留槽,在最下端还有一个空着的卡槽,从大小上估计应该是备用外壳的位置,不过本次的产品只提供了NEO2-SD卡带本体,也就是说以后应该还会发售全装备的NEO2 SL套装。使用这种塑料包装最大的好处就是便宜,造价上肯定要比盒子低,还有就是简单明了,即使不打开包装,里面的所有产品也能直接看到。

打开包装取出NEO2 DS卡带。这次的卡带可以说是逆历史潮流而推出的一个产品,为什么这么说呢,大家应该也都清楚,目前各个厂家想的都是怎么把卡带小型化以适应NDSL,而这次的NEO2-SD却推出了大卡版。NEO不是没有制造小型卡带的实力,发行这套卡带应该是主要针对欧美国家。

NEO2-SD卡带的做工还是可圈可点的,外壳采用全透明材料,显得很高贵,外壳的大



小和GBA卡带一样,样式上和以前MK3引导卡采用一个外型,金属触点外露的好处就是长期使用以后清理上面的锈迹比较方便,其他没有什么特别的地方,美观应该是谈不上。不过本次好像只有黑色的外壳一种,没有其他颜色要玩家选择还是有一点遗憾。NEO2-SD的外接卡槽在上面,由于采用的是SD卡,卡带又是GBA卡大小,因此就不能完全将SD卡收入其中了,大家看看M3-SD卡带的大小就能明白了,使用SD卡作为载体的烧录卡,保持在GBA卡大小的前提下还没有一款可以把SD卡收入到卡带中的。NEO2-SD也是如此,在插上SD卡以后,SD卡会有一半露在外面,虽然不是很美观,但也没有办法。NEO2-SD保留了GBA功能,卡带也没有取



消电池的设计，电池主要是为存档提供暂存电力的供应，由于目前几乎所有厂家都使用充电电池，所以大家不必担心电池没电的问题，在游戏中就可以给电池充电。使用电池的SRAM存档还能大量的节省对SD卡的读写操

作，延长SD卡的使用寿命，使用的存档备份功能，在不玩游戏时将存档备份到SD卡中，这样即使长期不玩游戏也不会造成存档的丢失。NEO2-SD的外型和构造基本上就是这些，下面我们来看看它的软件和功能。

软件

与其说NEO2-SD的软件不如直接说其功能，因为NEO2-SD除了给卡带升级的内核，可以完全不使用任何其他软件对ROM进行处理。NEO2-SD最大的特点就是不使用像其他转接类型烧录卡那样的转换软件，通过烧录卡内核打游戏存档补丁，就可以直接把下载来的Clean ROM拷进卡带里运行，可以说是目前最简单的NDS烧录卡了。其实这个功能是继承MK3的，最早MK3就是通直接拷

Clean ROM、在内核打补丁而独树一帜，现在NEO2-SD又将这一旗帜接过采并继续发扬。为了提高卡带的兼容性，NEO2-SD只需要升级卡带内核即可，而其他的转接卡类型的烧录卡都是需要内核和转换软件一起更新支持新游戏，在游戏的支持上，NEO2-SD有着不错的表现，根据目前官方放出的数据，目前在标号606个ROM中，有30款游戏不能运行（不包括同名不同语言的游戏），对于这个支持度还是比较让人满意的，相信正式内核发布后一定会更完美。

硬件

本次的测试由于有了官方的运行表，所以进行得非常顺利，我们也是针对可以运行的游戏中找了几个特别的进行了抽测。首先把《牧场物语》和《最终幻想II》的ROM直接拷贝到SD卡中，然后插到NEO2-SD上，启动NDS主机，进入NEO2-SD的菜单画面，我们可以看见添加的ROM直接被卡带识别，游戏以图标形式标示出来，非常清楚了。选中游戏以后，按下A键，卡带会停顿一会，这应该是给ROM打补丁，屏幕上方会显示该游戏的图标，图标下面出现一个进度条，当进度条到头以后下屏幕会出现运行前的提示，按A后就可以直接运行游戏了。除了测试了上面两款游戏，还对《SD高达》、《马里奥赛车》、《恶魔城 苍月的十字架》等几个游戏进行了测试，基本上都可以运行，其中《最终幻想II》的存档还有一些问题，其他游戏都还不错。从运行中我们可以看出来，NEO2-SD在读取速度方面上还是有

一些慢，在转换场景等需要读取资料的时候会比其他烧录卡慢一点点，好在不影响游戏的运行。为了测试的公证性，测试ROM都是在<http://www.yxjzy.com/bbs/thread.php?fid=9>下载，保证全部为CLEAN ROM。有点遗憾的是任天堂的卡牌游戏《口袋妖怪》目前还不能运行，希望厂家能够早点更新内核，将这些游戏的问题一次性彻底解决掉。



总评

总体上说这款烧录卡直接拷贝Clean ROM的功能是值得发扬的，不过卡带的体积造就了在国内市场的不利地位，毕竟现在都

是NDSL“小卡”的天下了，面对国内玩家应该会有一些困难。在销售价格方面299元应该算是中档的了，以目前这个价位的烧录卡来说游戏支持度还有待提高。



掌机市场扫描

文 I西恐龙

编 马修

最近业界传出一个爆炸性新闻 SE宣布《勇者斗恶龙IX》将在NDS“登场”，这个消息对于不少NDS玩家来说无疑起到暖心的作用，由此可以简单地预见NDS的掌机商主地，将变得愈加热闹。客观地说，这条新闻对国内市场将不会有任何影响。想买PSP的玩家是买PSP，想买NDS的还是买NDS，每一个玩家都可以在市场里找到满意的掌机。

最近日子过得越发的紧张，紧张的气氛，笔者从一些关系不错的同学那里打听到一些内幕消息，日子也不算太紧了，据说不少上级单位领导都开始为年终奖发愁，以期望在春节前大捞一笔。以往老李家的游戏机市场，每年的春节前两个月的主机售价，是整个年最低的，而春节前一个月则开始涨价直至春节的一两个月。以今年冬天为例，笔者估计，春节后的主机售价将保持涨势。不管掌机还是游戏机，都会涨价。年年的春节都有这么一大刀砍向玩家，挨宰的玩家可真不少。但也没办法，有不少玩家还没有经济基础，在父母工资收入的情况下也只有奢望春节可以靠压岁钱买游戏机了。不过对于其他经济允许的玩家来说，寒假过后，学期间

到了，但别着急看中了眼缘的游戏机，千万别犹豫了，赶紧趁春节还没过，赶紧买吧，再迟一点的话，掌机可能存天年了。

在谈价格之前，先和大家大致说说现在的市场货样情况。由于不少玩家都未接触过PSP，因此被市面上大量的型号、版本等数据闹得晕头转向。总之，现在比较流行的两种型号为“软降”和“硬降”，其中1.5版最受欢迎。大家都知道，PSP的升级与降级，主要是通过软件实现的，现在都已经全力生产3.0版了，那么市场里流行的“软降”和“硬降”都是什么意思呢？“软降”是指通过软件实现的降级，而“硬降”则是通过硬件实现的降级。简单来说，软降就是通过软件实现的降级，而硬降则是通过硬件实现的降级。总之从许多人的第一印象来理解，软降属于“伪机”的一种降级方式。相对的，硬降便是硬件降级，由于主板的构造不一，大概分两种，PSP不可以依赖软件直接降级到1.5版，这类主机需要拆外壳拆下，并将主板上的一枚芯片解焊，待维修程序之后，再焊接上去，这样的机器在安装完之后和全新机无异。由于维修费用相对较高，因此从外观上已经无法区分硬降机器和软降机器的区别。有一个简单的方法，就是在UMD光驱内有无特殊字样，但说句实在话，现在由于硬降机器远多于软降机器，去分辨它们的区别已经没有



▲笔者12月初买这台Wii时花了2300元，据悉在12月中旬已经开始涨回至2500元左右了——很明显，春节涨势正在全面来临。

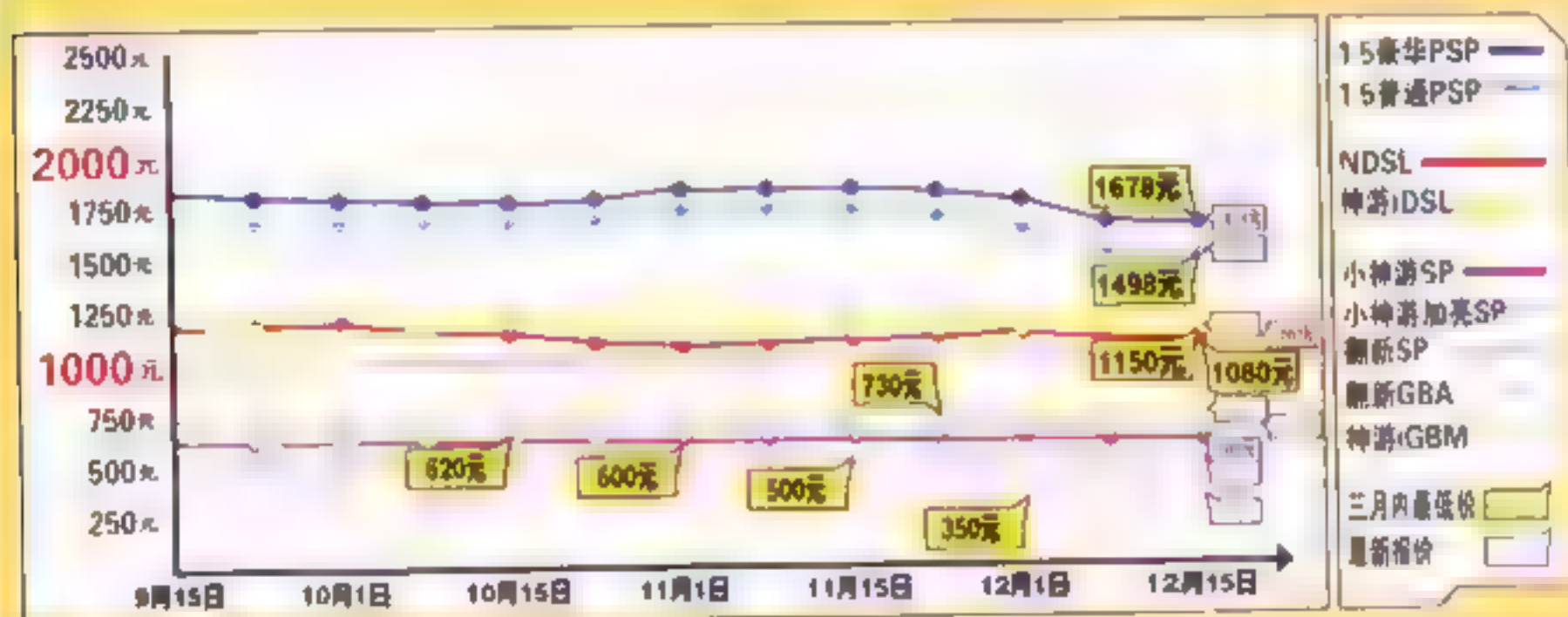
太大意义了。比较常见的一种情况是各位去买PSP会发现只有硬降机器有卖。

广州12月中旬的PSP价格为：2.71普通版PSP开价1450元，1.5普通版软降PSP开价1520元，1.5普通版硬降PSP开价1498元。豪华版各加180元。比较受瞩目的4G组装记忆棒店头价格降到500元，而网络商人的代购价格则降到440元。此记忆棒的容量为3876M。为什么硬降机器的售价和软降机器相差无几？因为硬降机器的降频过程相对麻烦，需要熟手工人花费不少时间拆卸主板，再加上购买刷机设备的成本费用，于是这笔多出的人工费便将原本低廉的售价拉回去了。软降机器现在越来越少，商家们已经普遍接受了硬降机器这一特殊货源，由于硬降机器基本上全部是精工制造，又防磨损，因此硬降机器可以一直已经平稳地进入了市场。商家们在营业时为了不引

起顾客的反感，并不会主动告诉玩家这类机器已经被拆卸并解焊过。

也许不少玩家无法接受这个事实，并开始对自己所购机器的软硬之分开始烦恼，而仍未买机的朋友则开始对市面上所售的机器产生怀疑。大家要知道即使有过这个事实，硬降机器并不是大家想象得那么恐怖，它的降级过程实际上比PS、PS2主机加装直读还要安全。硬降之后出现问题的几率也非常低，买到机器后如何享受游戏才是我们需要关心的。

NDSL的售价略有跌幅，美版白色、粉红色NDSL售价跌到1080元，而美版黑色NDSL售价则为1130元。行货DSL售价1150元。日版各色NDSL售价1280元。在这么多个版本的NDSL当中，笔者推荐大家购买DSL，最大的优势便是电源为220V。NDSL相对应的各品牌烧录卡售价没有变动。



各地掌机 价格表

本组市场扫描组为大家列出各地的掌机参考价格，以上所有参考价格中，单位为元，本组所列价格均为参考价，各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，感谢所有提供价格信息的朋友们帮助。更为详细的价格信息请登陆levelup电玩商城(<http://www.levelup.cn/mall/>)查询。

广东广州	江西恐龙	1678(1.5)	1498(1.5)	1150	1080	-	-	-	620	-
		1643(2.71)	1480(2.71)						650(背光)	
广东深圳	久圣电玩	1850(1.5)	1650(1.5)		1180	880		580	640(背光)	610
		1700(2.71)	1500(2.71)							
浙江杭州	玩之尚电玩专卖店	1750	1500	1180	1180	-	700	700	660(背光)	
河北邯郸	思宇电玩	1880	1580	1290	1280	980	790	780	590	550
						990(DS)			690(背光)	
天津	天龙MARS电玩	1750(1.5)	1485(1.5)	1170	1120	980	599	599	640	-
		1630(2.71)	1485(2.71)			590(DS)			645(背光)	

短消息

最近上网查资料时突然发现多了不少主机周边产品，真是感叹厂商们的敬业。主机才出了没几天各种游戏套什么的就做出一大堆来。不过回想国内同类产品也有不少。每次和各大厂商都会推出不少新产品的消息，其来也快到手呢！来格在这里提醒大家，不光要看游戏游戏，还可以时刻关注在中意的游戏哦！还是看看我们的《硬件短消息》来介绍自己的主机和小P也占上一份儿吧。

三三三三三

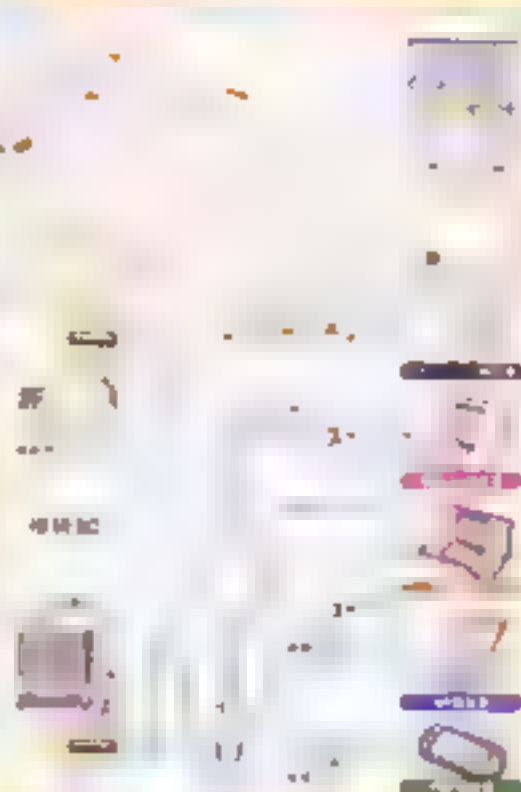


国外周边

USB 充电器

2830日元 (约人民币190元)

日本知名周边厂商Gametech于11月29日推出了一款NDS、NDSL、GBA SP、PSP这4种掌机通用的通用型充电器。这款产品通过一个变压器提供标准的USB接口供电，然后通过一根直插NDSL的USB接收充电电线直接为主机充电。如果你想为PSP、NDS或GBA SP充电，只需在电线接NDSL的一端接上一个变头就可以使用。当然你也可以直接通过电脑的USB接口来为主机充电，不论在办公室还是家中，都能方便地保证主机不受电源的干扰。产品还附赠一个携带盒，装在口袋里就能走到哪里带到哪里。它的变头器一样也适用于采用USB接口的其他设备，如Pod nano以及一些市面上的MP3、MP4产品，购买它还会附赠一个Pod nano专用连接线缆带盒，数码爱好者们出门再也不用带那一大堆让人头痛的充电器了。



随身充电器

1354日元 (约人民币106元)

提起飞利浦公司的中端产品，恐怕很少有人会怀疑吧。一根飞利浦的日光灯管用上10年在两端变色现象都不会发生，足可见电器大厂的不凡实力了。可最近，就是这家电器大厂，也为掌机做起了周边产品，而这款整合充电器设计及质量自然也继承了大厂一贯的风范。这款产品采用折叠、伸缩式设计，在收拢状态下只有女生用的补妆盒那么大，但可别小看它的功能，NDS、NDSL、GBA、PSP、GBA都能通过它补充能源。变头器、电线、插口一体化的设计外出携带也非常方便。这款产品将会参加、07年在美国拉斯维加斯举办的CES消费者电子大展，足可见飞利浦对掌机周边市场的重视程度了。



《口袋妖怪》魔法卡片包

819日元 (约人民币55元)

日本著名玩具厂商Tomy最近推出了一款全新的《口袋妖怪》主题NDS卡片收集包，这款任天堂官方认证的卡片便携包还打上了“魔法”的字样，看来玩具公司制作的周边产品果然有嚼头。打开后才发现，原来这款采用卷轴式设计的卡片便携包的筒两面画有不同的图案，沿顺时针和逆时针将包卷起会呈现出不同的样式。它的内部是一个NDS卡片收集栏，可以容纳最多5片NDS卡。这款产品外观设计精美，看上去还颇有忍者卷轴的风味，目前共有登绿和灰黑两种款式，上面还印有皮卡丘、梦幻、卢卡里奥等精灵图案，做个口袋迷还真幸福，有换不完的主机周边产品可以用呢。



今年年末又迎来了新一轮家用机大战，而Wii凭借其动作感应手柄独到的创意给整个业界带来的震撼令其在发售前就迎来了全球玩家的关注，我们的掌机玩家们看了也一定心动不已吧。而现在，一款名叫DS Motion的产品即将让你在NDS上也能感受动作感应手柄的魅力。这款产品在外形上与普通NDS卡片没有区别，直接插在主机的Slot 1槽中就能使用。作为一款第一方的掌机周边卡，在感应效果上自然是与Wii的任天堂官方3轴感应技术相比，它能感应3个轴向上的运动加速度，1个轴向上的转动加速度，比Wii少了X和Y两个轴向上的转动判定，但作为一款体积精巧的掌机周边，能做到这一步也算很不容易了。产品官网上还公开了一些正在开发的游戏效果，不过要想真正见识到这款产品的完成形态，恐怕还要再等半年。感兴趣的玩家可以去官网查看详细资料：<http://ndsmotion.com/>。

DS MOTION CARD



国内市场

文 Akin

NDSL收音机喇叭

售价约 20 元

外观★★★★ 性能★★★★ 性价比★★★★

产品说明：广大收音机前的观众朋友们注意啦，一款让NDS也具备收音机功能的主机周边诞生了！以后您再也不用坐在现在收听我们节目的收音机前来欣赏我们的栏目，而是抱着NDS走到哪里就听到哪里。该产品有自动搜索收音功能，产品本身具备音频输出，使用自带耳机听起来效果还是不错的。与此同时，它还不需要任何外接电源，直接插在NDS或NDSL上就能使用。

评价

优点：自动搜索比较方便，功能和效果上都能满足收音爱好者的要求，而且价格还算合理。

缺点：10元就能买个迷你收音机，除了需要电池，其他方面都不差，相比这款产品似乎更加划算。



四合一9800mAh电能王

市场价 70元

外观★★★★★性能★★★★★性价比★★★★★

产品说明：有关充电器本辑《硬件短消息》中已经介绍了国外的两款产品，而这次再为大家介绍的是 一款国人制作的四合一9800mAh扩展电池。这款产品在“重量”和性能上都有着非凡的“优势”，囊括PSP、NDS、NDSL以及GBASP四种掌机的充电接口，为那些全机种制霸的玩家提供了不错的选择。9800mAh的电容量是PSP原装电池的5倍多，使用起来效果的确是不问凡响，20小时以上的PSP供电时间，就算坐入车从中国的南边坐到北边，一路上也不会因为主机没电而寂寞了。



评价

优点：供电性能一流，外形设计独特，适用主机范围广
缺点：价格虽然不及原装PSP电池，但还是略显昂贵。

NDSL粉红保护壳+硅胶套

市场价 25元

外观★★★★★性能★★★★★性价比★★★★★

产品说明：内部是半透明硅胶套，外面配合一个粉红半透明主机保护壳，不论是从美观的角度还是安全的角度来看，这款产品都提供了良好保证。该产品在有效地保护主机同时，还镂空了几乎所有NDS、主机插槽，而且打开上盖即可进行游戏，完全不会妨碍玩家正常娱乐。



评价

优点：纯净的感觉看起来很舒服，粉色似乎更适合女性玩家……
缺点：虽然主机得到了保护，不过外部的保护壳还是比较容易挂花的

PSP 铝盒

市场价 18元

外观★★★★★性能★★★★★性价比★★★★★

产品说明：这款PSP专用铝制保护盒可供大家选择的颜色很多，紫色、桃红色、银色、金色、绿色、蓝色、黑色，七种颜色任何挑选，不论哪种颜色都能很好地起到保护主机的作用。如果你喜欢DIY，还可以用喷漆在表面画上自己喜欢的图案，或者直接在上面刻下自己的名字或漂亮的花纹，这可是笔者小时候上学时最喜欢做的事情呢。



评价

优点：颜色众多，适合不同喜好的玩家。
缺点：产品表面喷漆易挂花，保护了主机却不能保护自己。

PSP 3D彩贴

供货价 18元

外观★★★★★性能★★★★★性价比★★★★★

产品说明：这款产品采用了一种可以直接粘贴在主机表面的特殊材料制作，经过表面材料的厚度处理呈现立体的纹理，使PSP看上去更加炫目多彩。颜色丰富也是这款产品的最大优势，挑选自己喜欢的颜色来装扮你的爱机吧。



评价

优点：色彩绚丽，使用手感非常舒适，而且不易脱落。

缺点：产品粘贴胶体密度过高，除下后容易在主机表面留下污痕。

SP
评测室

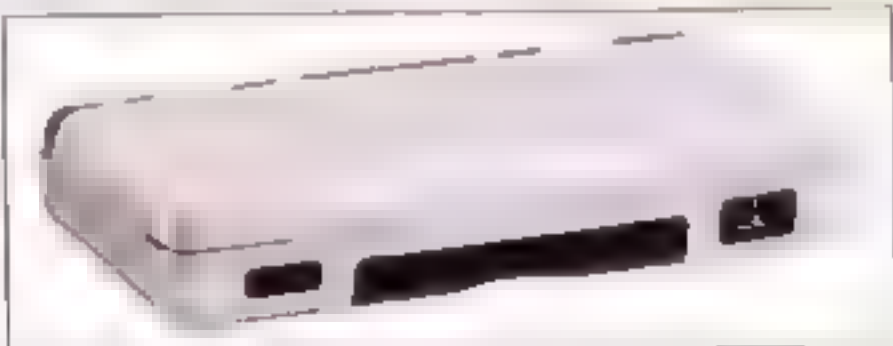
提起“北通”牌子，恐怕国内大部分玩家都不会陌生吧。作为中国大陆的游戏周边大厂之一，北通的产品一向以优秀的质量和亲民的价格在市场上有着不错的口碑。北通公司很早就开始从事掌上游戏机的制作，他们曾经推出的一款掌上游戏机，就因为外形设计独特在国内市场造成了不小的轰动。而本次北通公司又再接再厉，制作了一款游戏保护套，并且在第一时间，送到了我们的“评测室”，下面就让我们一起来看一下这款产品吧。

北通NDSL主机 保护胶套BTP-6468

这款产品采用优质硅胶制作，加上特殊涂层经过200摄氏度高温固化的处理，摸上去手感非常光滑，长时间使用也不会因为手上出汗而滑得握不住主机。另外，这款产品顺滑防尘，而且耐磨性突出，长久使用也不会显得粗糙烂质，它的缓冲抗冲击性也十分不错，而且材质均匀，没有色斑，装在NDSL上看起来也非常美观。



这款产品的外形也是为NDSL量身定制，主机上盖LOGO位置还专门做了削薄处理，厂商自己的LOGO印在NDSL的LOGO下方，把它装在主机上完全不会妨碍到NDSL上下屏幕的开启和关闭。大厂做工就是不一样，连NDSL上屏两侧的卡位凸起也注意到了，不会像其他杂牌产品那样出现由于设计缺陷无法合紧上下盖的现象。产品还巧妙地镂空了上下屏幕、按键、触控笔槽以及卡带插槽，安装后不会影响游戏的操作，NDSL上屏两侧的



喇叭处还留出放音孔，只是将L、R键包裹起来的设计有些影响手感，而且下屏上方的固定胶条也略微遮挡了一点屏幕，但这些小小的缺陷并不影响产品整体的外观和使用手感。

这款产品共有黑白两色，厂商的建议零售价为58元。

5.0

LIKY：能够近乎完美合紧NDSL可是其他小厂产品不能比拟的，但内侧遮盖面积太小。

5.0

马修：如果能有更多色彩选择，相信会更受玩家们的欢迎。

游戏万花筒

栏目主持



提供 铭风

“《风来之西林》系列”独创的独特游戏风格一直备受玩家喜爱。自从掌机发展起来后,《迷宫》系列作品也一直是掌机上的热门作品,PSA上知名的就有《特务司令大作战》(Adventure)和《口袋妖怪红蓝版》等几大热作。而其中的“《风来之西林》系列”也即将登陆NDS了。不过,这次的掌上产品并不限于NDS等游戏机,手机也是一直作为游戏的主要设备之一。作为一款曾在掌上推出的作品,厂商Chunsoft也制作了手机版的《风来之西林》。

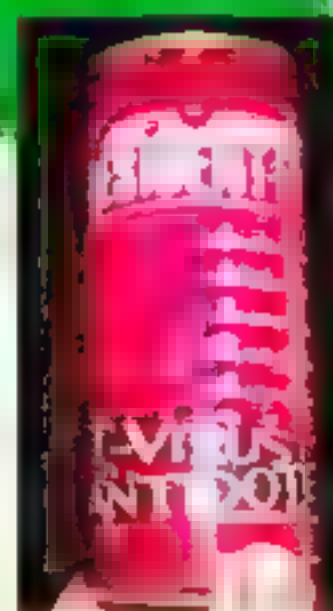
这款名为《不可思议的迷宫:风来之西林VIA》的手机游戏将在NDS提供下载。游戏下载需要付费525日元。游戏的系统等跟以前的《风来之西林》作品相同,不过加入了大量的新道具和怪物,同时也扩充了迷宫的变化,让游戏更有乐趣。而且上角色变得比较大,让得在手机上也能见满游戏内容,在攻略到迷宫最底层时,还会有巨大的BOSS可挑战哦。



以毒攻毒 T病毒解毒剂

提供 软饼干

国外有位玩家在当地的动漫店里发现了这个名为“生化危机 T病毒解毒剂”的饮料,这看起来像是Capcom为了宣传他们的游戏《生化危机》而特别为FANS准备的一款饮料,而该饮料的实际味道据购买者反映像是“掺了水的樱桃味雪碧”。早知道能解T病毒,完熊市也不会遭受灭顶之灾了()





只许看不能吃的 IUP 蘑菇

提供 软饼干

如果要问马里奥大叔最喜欢吃什么东西? 那肯定不是美味大餐了, 而是能够让马里奥大叔增加一条“命”的绿色蘑菇。然而这种蘑菇的出现几率可不高啊, 想要获得它还真要费点力气才行。现在为了让玩家们回忆起小时候玩《超级马里奥》的种种趣事, 国外网站 ThinkGeek 开始发售一种可以种植 IUP 蘑菇的盆栽, 连同花盆、种子以及营养剂的套装需要 8.99 美元。买回家种放在阴暗的角落几周后便可以得到这个“永恒生命”的 IUP 蘑菇。需要注意的是这个蘑菇是不能够食用的。



《横行霸道》里角色也要玩乐高啊!

提供 软饼干

Rockstar Games 公司的招牌“《横行霸道》系列”简称《GTA》, 一向以暴力刺激的游戏战斗而驰名游戏界。这个系列游戏也受到了法律部门和游戏审核部门的刁难。不过当你看到以《GTA》为原型而制作的乐高玩具的时候, 可能就没有人会把这些“变坏”的人物跟游戏联系到一起了吧? 目前已经推出了两套玩具人偶, 分别是《横行霸道》和《横行霸道: 罪恶都市》, 售价分别是 39.99 美元和 49.99 美元, 差不多是一张 PSP 正版的价, 一点也不便宜哦。



《乐克乐克》又推出圣诞特别试玩版啦!

提供 折出

人气可爱的《乐克乐克》虽然没能取得很好的销量, 但是其官网一直不停地推出着新的试玩版。继上次的万圣节特别试玩版后, 《乐克乐克》又推出了圣诞特别版。这一次的《乐克乐克》冒险场景变成了一片冰天雪地, 天空中飘落着雪花, 牙克牙克们随着全新的乐曲歌唱、滚动, 就连那些隐藏在各地的小人们都穿上了圣诞盛装。喜欢《乐克乐克》系列的网友们, 快去官网下载吧! <http://www.locoroco.jp>





NDS 以及其改良机型 NDSL 在全球范围内大获成功，相应周边同样精彩纷呈。与雍容典雅的 PSP 不同，NDSL 显得更为活泼小巧，在外形上供玩家 DIY 的余地很大。因此，不仅任天堂发售了各种颜色的主机，诸多周边厂家也看准商机推出各式

各样的漂亮直板。国内玩家应该也见过所谓的主机贴膜，虽然贴膜的时候立显美观，可过不了多久就会磨花掉色。不过 12 月下旬，日本的 slava A.P.C 高推出一款 NDSL 的塑胶外壳。该产品不仅可以用来装饰，其 5 层结构也对主机拥有防尘等保护效果。

该塑胶壳的材质非常柔软，拿着不会有磕手的感觉。同时其兼容性也非常不错，即使你给 NDSL 换装的时候不小心装歪了，也能非常轻松地取下重贴，并且不会留下任何多余的痕迹。以上就是这款产品的高清实拍图。



《怪物猎人》最新武器模型挂件！

装机 装机

《怪物猎人》中最让玩家陶醉的就是武器及装备的打造，强劲、帅气的武器道具常常让玩家费尽心思的不停手怪。现在，想要在现实世界中拥有这些东西就轻松得多了，一套包罗了《怪物猎人》中各式各样造型独特的武器模型挂件上市了，玩家只需要花上 300 元便可以直接购入收藏全套。

这批发售的武器模型挂件全套共有 9 个，收录了《MH》系列部分经典武器。目前得知这套挂件除了图片上的 2 个以外，还有 1 个隐藏版。不知道隐藏版是否是《MH》中的弓呢？





《银魂》Q版人偶发声模型

提供 研瑞

《少年 JUMP》上的新宠少年漫画《银魂》近期的人气度是越来越高，其改编游戏的第 一作《银魂 银时 VS 土方 歌舞伎町的银王争夺大作战》已经登陆 NDS 了。随着其漫画 动画以及游戏的热销，不少模型厂商也推出了《银魂》的名式各样手办，其中以这套 Q 版造型的最大可爱。而且，这套模型还是发声模型，收录了每个角色的经典台词。现在，只要购入这套可爱的 Q 版模型就可以随时听到角色们的相互吐槽了。



《银魂》Q版人偶发声模型

提供 研瑞

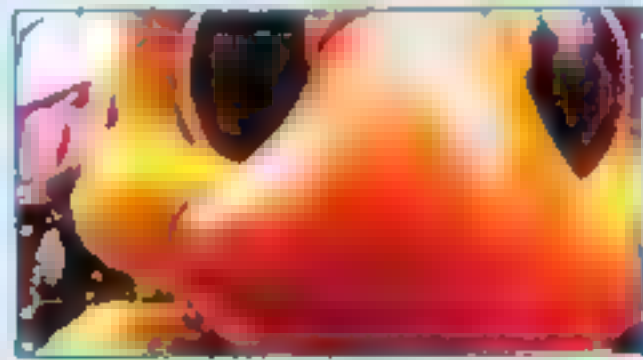
作为前 GBA 时代的吉祥物，“陆行鸟”系列”的代表作品，可爱的陆行鸟又在 12月14日，跟大家见面了。为了纪念 NDS 版《陆行鸟与魔法画册》的发售，游戏的主人公在东京的一家店铺亮相了。



▲如果来这家店购买了《陆行鸟与魔法画册》游戏，就可获得一个陆行鸟手袋，大小应该足够放一台 NDS。



▲除可爱相的陆行鸟，将游戏里的形态完全表现了出来



▲陆行鸟近脸，原来瞳孔是蓝色的



▲围观人群的数目非常庞大，刚一亮相的陆行鸟就被诸多背着相机的人围住

▼前来合影的人络绎不绝，当然也有非日本国内的外国 FANS。



▲在这家店还能下载《陆行鸟与魔法画册》里面收录的迷你游戏

游戏美②秀

栏目主持 琉璃

一到12月就让人期待起圣诞节的来临。圣诞节里缤纷的雪花，闪烁着的圣诞树，可爱的驯鹿，美味的蛋糕，还有那悦耳的《平安颂》等都让人感受到了冬日里的温暖。不过圣诞节和谁一起度过、收到什么样的礼物才是最让人快乐的事。

在这临近圣诞节的日子里，让我们一起在红色的圣诞盛装中期待节日的到来吧。



你是否也在期待礼盒中那份小小的惊喜。



喜欢“惊喜”的你是否也期待着收到这样一份礼物？

当如此可爱的萝莉从礼盒中钻出时，你又会怎样的表情呢？

→ 在《约本》
众人的祝福声
中度过美好的
圣诞节吧。



↓ 要不是马
超的神有长
笛，谁又能看
出这是蜀国活
宝们的圣诞打
扮？



↓ 和《Fate》众人一起哟唱“Merry Christmas”吧！



↑ 蜀蜀“驯鹿”雪橇的“圣诞少女”？

超级玩家

Vol.13

THE SUPER PLAYERS

“《恶魔城》系列”耐玩之处不单只是在收集隐藏要素方面，其每一作都拥有出色的游戏模式吸引各路高手前来挑战。在《迷宫画廊》刚推出的时候，饼干就预测不久后定会有人来挑战。这不，“砸场子”人的来了，一起来看看这位爷到底有没有实力吧。

《迷宫画廊》HARD难度MAX LVL11挑战模式挑战!

《恶魔城》系列一直是动作游戏界的一代经典，自1986年首部作品《恶魔城》推出以来，系列作品不断推出，深受玩家喜爱。《恶魔城 迷宫画廊》作为系列最新作品，不仅继承了前作的优秀传统，更在玩法和难度上进行了大胆创新。本文将为大家带来《恶魔城 迷宫画廊》HARD难度MAX LVL11挑战模式的详细攻略，帮助各位玩家顺利通关。

挑战玩家：糖抗天皇：SK
经常出没区域：PSP、NDS讨论区
擅长游戏：“《魔界村》系列”、“《洛克人》系列”

一、注意点
1. 本挑战模式难度极高，建议在通关前将角色等级提升至MAX，并准备好充足的道具和装备。

2. 战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

3. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

二、战斗技巧

1. 面对杂兵时，建议使用快速连击，以最快的速度将其消灭。

2. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

3. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

4. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

5. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

6. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

7. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

8. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

9. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

10. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

11. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

12. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

13. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

14. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

15. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

16. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

17. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

18. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

19. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

20. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

21. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

22. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

23. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

24. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

25. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

26. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

27. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

28. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

29. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

30. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

31. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

32. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

33. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

34. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

35. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

36. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

37. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

38. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

39. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

40. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

41. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

42. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

43. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

44. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

45. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

46. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

47. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

48. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

49. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

50. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

51. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

52. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

53. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

54. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

55. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

56. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

57. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

58. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

59. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

60. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

61. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

62. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

63. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

64. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

65. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

66. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

67. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

68. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

69. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

70. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

71. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

72. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

73. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

74. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

75. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

76. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

77. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

78. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

79. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

80. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

81. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

82. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

83. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

84. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

85. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

86. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

87. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

88. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

89. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

90. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

91. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

92. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

93. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

94. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

95. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

96. 在探索过程中，务必留意地图上的各种线索和隐藏要素，这些往往是通关的关键。

97. 面对BOSS时，务必保持冷静，观察其攻击模式，寻找破绽进行反击。

98. 在战斗中，合理利用角色的特殊技能和道具，可以有效提升生存能力。

99. 在探索过程中，务必保持警惕，随时准备应对突发情况。

100. 在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

★BOSS战难点解析★

HARD难度下，最难的BOSS当属“龙王”。其攻击范围广，威力大，且拥有多种特殊技能。在战斗中，建议优先使用远程攻击，避免与敌人近身肉搏，以减少被击中的风险。

这个BOSS可以说是《圣魔战记》代里最强的BOSS了吧，相信不少玩家都在第一次和它的战斗中身亡数次。开始后把人物切换为玛利亚，进入BOSS房间后，只要离BOSS一定距离，BOSS有很大几率是使用跳跃的冲击波攻击，这时候玛利亚的利护正好派上用场。（别指望利用中等难度里两人一边一个的合击BUG来屈死这个BOSS了，被碰到一下就会没MP。）迅速到达BOSS身后，下蹲进行攻击。（因为玛利亚的身子小，BOSS只有“震动波”和“跳跃冲击波”两招可以打到玛利亚。）BOSS的“震动波”也相当好躲避；BOSS把头安上后，马上以待机方式呼叫出同伴，即使没有MP，BOSS的攻击还是锁定同伴来攻击，而HARD难度下新增的五连发攻击也由于锁定同伴的关系而变得容易躲避。

死神 到死墙，

这个BOSS可以说是HARD难度下最有难度的一个，光是足足要由100种的HP和满屏的镰刀都能让玩家发疯。开头先让我们准备一下关于副武器的工作：里希特使用十字架（虽然白痴状态下斧头能造成更大伤害，但白痴状态下几乎满屏的红镰刀根本不适合里希特。）玛利亚使用乌里壳，（用来防御小镰刀，只要吃两瓶以上的圣药，可以撑两下。）盖利状态下，死神的弱点为物理攻击（即里希特的鞭子）白痴状态下，弱点为魔法攻击（玛利亚的“放鸽子”攻击）。

在死神手持镰刀的时候，会有小镰刀协助攻击，并且死神本身也会使用镰刀进行攻击，这时候

躲闪要尽量在空中进行，不然横向的镰刀攻击有很大几率把角色活活逼入死角，唯一的闪避机会就是在死神发动“旋转镰刀”的时候，只要知道其反弹是在锁链的斜对角，判断出反弹方向，并不难躲避。唯一要注意的就是用锁链来抓住角色的攻击了，这里一定要让里希特被抓住，因为这招只有玛利亚的攻击频率才能破坏掉锁链。

两姐妹（王座之间）

两个姐妹的HP都是2500，并且是两人分开计算，这里只建议集中攻击姐姐，不仅是因为本战主力里希特对姐姐造成的伤害大，而且对不擅长躲避两姐妹攻击的玩家来说，推荐在妹妹发出巨大冰柱下落的时候，就马上利护躲避掉。故毫不中断妹妹的攻击，而与姐姐造成的战斗方法也能胜利。

两姐妹的攻击方式以妹妹的魔法为主，其中的冰柱攻击和巨大的刺击这种毫无威胁的攻击就可以无视了，而冰龙魔法和冰鸟魔法的破解方式也很简单：只要诱使妹妹在坂面中间发动魔法即可，就算在坂边发动也没关系，只是不能够进行反击，利用玛利亚的利护和下蹲可以在魔法阵前相安无事。

大 敌（图书馆内）

BT中的BT，不仅HP厚，而且攻击方式也相当麻烦，它的机关枪扫射比较简单，利用高跳躲100%躲掉，打这个BOSS由于它的闪电攻击，必须靠近战斗才能躲避掉闪电的锁定，而近身的话，飞弹攻击却成了威胁，有很大几率会在机关枪扫射时连续使用这招，而产生无法躲避的现象，这里只建议和用“连续的同时使用跳跃”来进行躲避了。

（以下内容为《圣魔战记》游戏中的对话内容，仅供参考，不作为游戏攻略使用。）

软饼干：好久不见！现在又到了我们《超战记》系列的第几季了？

软饼干：啊，是《圣魔战记》啊，好久不见！

钢·布鲁尼尔：（从背后走过来，手里拿着一个苹果）好久不见，软饼干。

软饼干：都去哪儿了，布鲁尼尔？

钢·布鲁尼尔：（从口袋里掏出一个苹果）我去了很多地方，软饼干。

软饼干：（接过苹果）嗯，是《圣魔战记》吗？我们现在开始审阅，哦不，开始战斗吧！

钢·布鲁尼尔：（把苹果扔向软饼干）软饼干，你准备好了吗？

软饼干：让我想想……嗯，是《圣魔战记》吗？

乱入的蚊子：《圣魔战记》是代里最强的BOSS了吧！

钢·布鲁尼尔：（从口袋里掏出一个苹果）软饼干，你准备好了吗？

软饼干：（接过苹果）嗯，是《圣魔战记》吗？我们现在开始审阅，哦不，开始战斗吧！

钢·布鲁尼尔：（把苹果扔向软饼干）软饼干，你准备好了吗？

（以下内容为《圣魔战记》游戏中的对话内容，仅供参考，不作为游戏攻略使用。）

软饼干：（从口袋里掏出一个苹果）软饼干，你准备好了吗？

钢·布鲁尼尔：（从口袋里掏出一个苹果）软饼干，你准备好了吗？

软饼干：（接过苹果）嗯，是《圣魔战记》吗？我们现在开始审阅，哦不，开始战斗吧！

钢·布鲁尼尔：（把苹果扔向软饼干）软饼干，你准备好了吗？

软饼干：（接过苹果）嗯，是《圣魔战记》吗？我们现在开始审阅，哦不，开始战斗吧！

钢·布鲁尼尔：（把苹果扔向软饼干）软饼干，你准备好了吗？

软饼干：（接过苹果）嗯，是《圣魔战记》吗？我们现在开始审阅，哦不，开始战斗吧！

钢·布鲁尼尔：（把苹果扔向软饼干）软饼干，你准备好了吗？

新机看台

多普达 P800

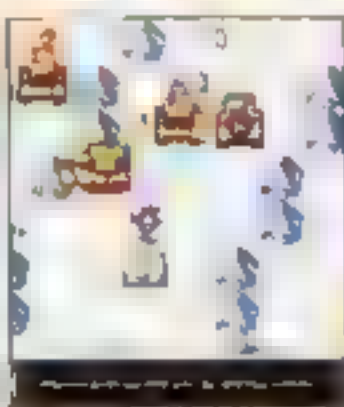
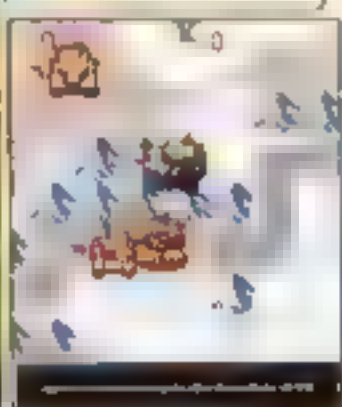
6200 元

如果你最近打算购入智能手机,那么有必要考虑一下多普达P800。因为它的功能绝对够强劲。多普达P800采用了MMP855系列CPU,主频为13MHz,内置Windows Mobile 6.0操作系统。万来年的诺基亚公司全球发售,其功能需求。另外,P800还拥有GPS卫星定位系统,以及支持蓝牙无线传输和语音导航。很特别的,P800抛弃了传统的触屏操作方式,采用全新的轨迹球,能更好的模拟鼠标操作。另外,对3G数据网及PDA功能的支持也是它整体性能加分不少。



火辣手机游戏快报

厂商	格锐数码	类型	STG
适用手机	诺基亚S40/S60系列手机 摩托罗拉C650/E650/V303/E680 索尼爱立信K500C/W550C/W590C等		
优点	新奇的移动方式		
缺点	地图场设计单调		



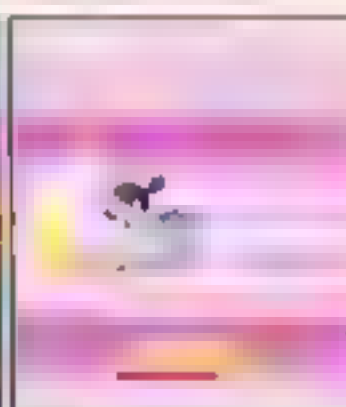
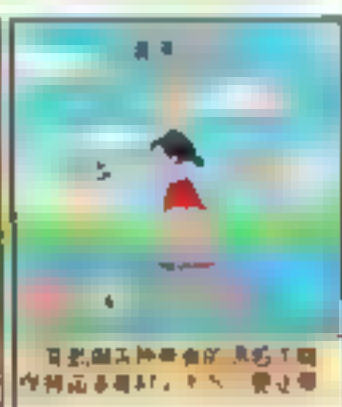
综合评分 8

厂商网站: <http://www.greestelsoft.com>

下载方式: 移动手机发送短信 ZZJQ 至 888854

魔界勇创变变变

厂商	九号科技	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机 摩托罗拉V300/V360/V600/E190 索尼爱立信K500C/W600C/W800C等		
优点	创意不错		
缺点	操作感一般		



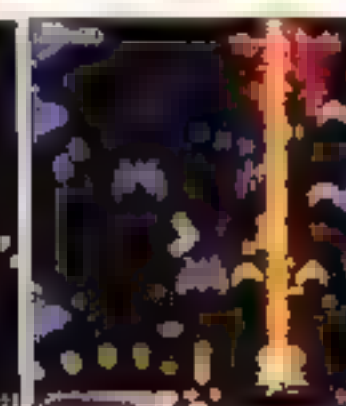
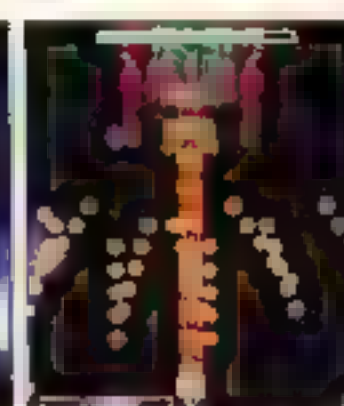
综合评分 7

厂商网站: <http://www.gale9.cn>

下载方式: 移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏

战斗妖精雪风

厂商	南京手游部落	类型	STG
适用手机	诺基亚S60系列手机 摩托罗拉C650/E650/V303/E680 索尼爱立信K500C/W550C/W590C等		
优点	爽快感强		
缺点	关卡过短		



综合评分 7

厂商网站: <http://www.syclan.com>

下载方式: 移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏



我们总是被阻挡着

对于高强度学习压力下的学生来说，每天几乎都在家和学校间两点一线地度过。一般来说，玩游戏遇到的直接压力便是这两地的“统治者”——家长和老师。尽管知道大人们并没有恶意，但我们却总是会责怪他们视游戏为洪水猛兽的保守思想。

客观上来说，游戏的确比牌类、棋类、书本类等娱乐方式更容易第一时间让人着迷。多年来的发展让游戏摆脱了“小孩子的玩物”的不光彩头衔，更多的父辈甚至也体会到了虚拟世界的神奇魔力。本来这该是游戏的长处才对，却正因如此，自制力薄弱的孩子也许会在游戏上投放大量的时间，完全沉浸在享乐之中而忘记了个人的理想和应该负起的责任——不要疑惑为什么一个小编会说出如此教条的语句，喜欢可不等于盲目推崇。打个不太恰当的比方，一个大厨也不会希望自己的食客吃到撑死。

老师理解我们吗？

在读着朋友们的来信里，“老师”两个字总是常现常新，大体可分为两种：一、街机游戏爱好者，二、同为游戏爱好者。后者暂不讨论，前者就一定与游戏不共戴天的“恶人”吗？大学时代通时曾就读的高中，与班主任、物理老师闲聊聊到高中趣事。

胧月 现在想想，高中玩游戏不光因为好玩，另一部分动力恰恰来自外界的反対呢，好比空气受到压缩时压强变大。

班主任 作为当时的我而言，内心并不那么反对学生玩游戏。老师又不是禽兽，当然知道学生的压力有多重，偶尔玩一下游戏放松放松未尝不可。

胧月 可我当时玩游戏并不算多。

班主任 没错，然而学生的心理会偏差，他们常常会将“不反对”理解为“支持”。我不批评你，其他学生则有可能觉得我在鼓动大家去玩游戏一样。这时我必须采取一个丢卒保车的行动，所以你就光荣牺牲了，哈哈。

胧月 (苦笑) 这么说来，我的错其实并非偶尔玩那么几次游戏，而是我玩游戏这一行为被其他同学注目了的缘故喽？

班主任 正确。

我不知道有多少老师的心态跟我这位前班主任相同。学生和老师之间其实可以沟通得更好。但这种沟通往往被老师对学生的不信任和学生对老师的逆反情绪所破坏。最终导致恶性交涉。双方都有反省的必要。但善意建议某些教师。在以关心学生为前提的情况下。不要采用过激甚至违法的处理方式。如非法占有他人财物。好吧。说了这么多。该请出本次前来作客的MM了。

面纱后的羽翼 脱月好!

脱月 你好。呃……看了你的档案。真是个爱好广泛的女生。

面纱后的羽翼 嗯。对的。除了学科生的任务。还有跟同学打架这一项。因为太暴力了就没有讲去。

脱月 ……打架也是爱好?

面纱后的羽翼 因为脾气暴躁。所以就成为爱好了。现在我特别喜欢听一些重金属歌曲。

脱月 说说打游戏吧。最喜欢做的事情吧。看看你和传统女性有什么区别。

面纱后的羽翼 “传统女性”……其实即便是现在。游戏也只是我业余生活的一部分。并不是我喜欢的。脱月。不喜欢“传统女性”这个定义。在我看来。也可以形成“老师眼中的优等生”。大部分。老师与学生的关系都紧张得几乎快构成食物链了。

面纱后的羽翼 呵呵。我并不是学校里的好学生。不过我是跟老师吵架的。好学生。所以。你们就叫我“坏学生”吧。呵呵。在老师面前。我是怎么跟自然老师谈心的。事情很多。不过游戏。是其中的一部分。呵呵。忆吧。就是“我讲课时你们别说话。要不你来讲!”

脱月 接受过九年义务教育的人应该都记得。(……)

面纱后的羽翼 有一次正好抓到了我。他以为我会像其他“好学生”一样面红耳赤。然而说起来好笑。我直起身站起来。冲上讲台。拿起书就讲了一节课。

脱月 说说当时在场人员的反应吧。

面纱后的羽翼 听到老师让我讲课时。班里鸦雀无声。老师好紧张。呵呵。结果我讲完后。老师留了作业。还布置了下节课的预习内容。

脱月 呵呵。讲课过程中是什么情况呢。同学们的反应如何?

面纱后的羽翼 我想同学是支持我的。……这是与老师对立的伟大团体!他们上课比老师上课还要踊跃。他们只是觉得我们在台上打响了一次“气死老师”战役。老师在一边坐着。瞪我。瞪每一个举手回答问题的同学。可大家依然英勇无畏地。前仆后继地举手。

脱月 (面向观众)看我。才说什么来着。这是学校么。简直就是古罗马竞技场。

面纱后的羽翼 后来自然老师跟我们班主任把事情说了。说我不管。但很有才……汗。我没自傲哈。

脱月 这么说来。你认为游戏和学习怎么统一好?或者简单一点。怎么克制自己不上瘾呢?

面纱后的羽翼 简单来说。就是该干什么地时候就干什么。这样两不耽误。该学习时就算想游戏也玩不到。成绩本身也就下降。如果硬要偷偷玩。那也很难体会到游戏的乐趣。我是这么认为的啦。其实。游戏对于我而言的确是一个理所当然的存在。就像吃饭喝水一样不可少。没有它干嘛。跟其他各种活动和谐地共存着。

脱月 各位玩家看过这位MM的感想后。是不是受到一些启发?人应该分清现实和虚拟。追求自己喜欢的事物(是游戏)。但太沉迷就不健康了。祝愿大家能够快乐游戏。不要耽误自己的人生。那我们下期“乙女的花园”里再会吧。

面纱后的羽翼 祝大家圣诞节快乐!

Profile

ID: 面纱后的羽翼 (也有人叫丫儿的说)

年龄: 15

持有装备: NDSL, PS2

最喜欢的游戏:《应援团》(超超超喜欢)、《逆转裁判》系列、《口袋妖怪》系列、《生化危机》系列(喜欢看别人打,喜欢剧情小说)、还有《太鼓之达人》(太鼓太鼓。咚咚咚)、《恶魔城》

喜欢的动物:海豚、马、白鲸

爱好:唱歌、看书、动漫、运动、游戏、钢琴

座右铭:我们所期望的,所努力的,所守护的,只有我们自己最清楚。



猎人集会所

《怪物猎人 携带版》里存在一些小BUG，有些是良性的，如“泳装一钓永去”和“捕龙上钩永去”等，大家去适地利用它们就可以获得无尽的便利，当然也有恶性BUG存在，如集会所里的“钓の位置”中雄火龙有一定几率出现一直在空中飞翔而不会落在地面上的情况，这样就会让大家比较头痛了。下面再为大家介绍一个良性BUG——“稀有度在4以上的道具的复制产生”。

看到这个标题大家立刻产生了什么想法？复制各种红玉？笔者先在这里说，复制红玉是可行的，但也别高兴得太早，为什么这么说呢？还请诸位慢慢往下看。

拉竿 行动成功的话，玩家还是会做出拉鱼上岸的动作，这时系统会显示“———が钓れた！”，

6. 将水龙杀死（也可以让水龙杀死你……），需要特别注意的是在这个过程中玩家甲不能进行采集、剥取或者拿报酬等行动，也不能用SELECT进行道具的整理。

7. 回到村子后，将需要复制的道具放在“———”这项道具上，你会发现所需道具增加了一个。

下面三张图是复制的演示步骤。



复制的具体步骤

1. 必须在联机模式下。所需要的道具为“釣りカエル”和“音爆弹”。
2. 需要使用BUG的玩家请先任意带上19种道具（其中要包括步骤1中提的那两样东西），这样道具栏就只会剩下一格。
3. 领取与水龙有关的任务（推荐5星任务中的“沙漠の水龙”，方便垂钓）。
4. 明细分工，需要使用BUG的玩家（下称为玩家甲）负责进行垂钓水龙，另一人（下称为玩家乙）要准备使用音爆弹。
5. 当水龙上钩以后，玩家甲不要在第一时间将其拉上来，而是等待玩家乙向水面扔音爆弹（需要玩家乙反应迅速）在水龙被震出水面的同时进行。



圖書在版編目(CIP)數據

1. 我们所钓起来的“-----”这项道具可以卖100z。通过这个情况我们可以确认该BUG是否真的成功(不同游戏版本之间使用该BUG不会成功。大家务要注意)。

2. 在成功钓起水龙后,某种道具减少或者用尽都没有关系,只要确保没有进行步骤6中的任何行动就好。

3. 如果两名玩家都需要使用该BUG, 那么玩家乙可以在玩家甲行动结束后重复一遍甲的步骤就好(离开水龙所在区域一段时间后再进来便可以继续进行垂钓了)。

4 最后最重要的一点 那就是该BUG在使用的时候存在一定的限制 需要复制的道具在玩家手里的拥有数至少要在1个以上 (不包含1), 这样才能使最后的复制工作顺利完成。



所谓“厌恶情”就是怪物选择具体的猎物作为攻击目标的一种判断量值。换个说法也就是“该猎物吸引怪物注意力的程度”。此值被塞在单人游戏模式中有什么意义，不过在联机进行游戏的时候，怪物会优先攻击生命值最低的猎人，下面我们来看下怪物厌恶值发生变化的几种行为。

◆ 令使灰岩值上升的行为

1. 与怪物在同一个区域
2. 角色处于搬运道具状态;
3. 靠近怪物, 对其进行攻击
4. 使用“角笛”这项道具

■ 金使厌恶值下降的几种行为

1. 进行区域的转换
2. 系统判定成为怪物的攻击对象之后

从上面的表格中，大家可以清楚地了解到当时情况，其中最有切身体会的则是曾经追求过李锐、许物有成人的人生进入“文革”，且曾为“五·一六”事件“陪罪”的伯罗，以及当时在“文革”中

对于一些主要战役的胜负,搞人的主观使用武器很有可能会影响到战争的胜负。那么胜负不是取决于那几个方面呢?下面就为大家详细解说:

假设基本攻击力为10，那么，每月会有如下
个计算公式：

基本攻击力×怪物部位伤害吸收×斩味修正×
武器特有攻击修正(片手剑独有, 1.5倍)

如果, $\frac{1}{\rho} \frac{d\rho}{dt}$ 的平均值 $\bar{\frac{1}{\rho} \frac{d\rho}{dt}}$ 大于或等于 0, 那么就产生膨胀刀现象。相反, 如果 $\bar{\frac{1}{\rho} \frac{d\rho}{dt}} < 0$, 那么就产生收缩刀现象。因此, 如果 $\bar{\frac{1}{\rho} \frac{d\rho}{dt}} > 0$, 那么就会发生膨胀刀现象, 如果 $\bar{\frac{1}{\rho} \frac{d\rho}{dt}} < 0$, 那么就产生收缩刀现象。

實原奉例

以绿斩味的片手剑攻击黑龙脚部，有100% × 20% × 1.125 × 1.5 = 33.75%、不会出现弹刀

以白斩味的片手剑攻击黑龙尾部 有100% x

升到最大，利用这个特性大家可以在队友危机的时候替他吸引一下火力。伏魔伯对于队伍中进行支援、辅助以及王的角度会显得更为重要：其一会影响辅助取王的效果；其二由于此角色自身的防御力本身就比较低，遭遇猛烈攻击的时候很容易打破平衡的情况，所以期望支援伯的存在，为了避免被王不需要的情况下，请大家避免王发怒，王发怒以后王则会对王的状态造成王的不利影响并不可小觑。说到这里，当然就不得不提到“暴走”这个特技了，到作王是通过对伏魔伯的王技能提升，对于王来说，这个技能相当好，因为容易让王一回合内，在路过的地方把王秒杀掉。不过「バグメタル」就有点麻烦了，因为一旦在王身上放上这个技能的话，

 $10\% \times 1.3 \times 1.5 = 19.5\%$, 出現彈刀

以上是用攻击性能最好的片手剑举例，对于弹刀现象频繁出现的大剑等武器来说，能强制取消因弹刀产生的动作硬直的“心眼”技能在游戏后期必不可少，最后特别为大家推荐一套混装：老山皇头、腕、腰，脚再配上怪鸟U身，防御200，发动技能：攻击力UP【中】、心眼、精灵の加护



请问如果 掌机王 SP 加价 降价 变周刊怎么办? 我从第 1 辑就开始买了 除了 3 没买到 5 被偷了, 其余的都有了 也不想断了 以前在学校买的 现在毕业了 可我这没有 说进不到 怎么办啊?

马修: 首先感谢华玩友的支持。目前我们还没有周刊的打算。至于买不到新的《掌机王SP》可以参看我们后面的“邮购信息”来邮购,不收邮费的。

Table 1.

马修：你的NDS的问题具体也难说，因为主板上任何一个硬件损坏都可能造成开不了机。截稿前，公司有两台NDSL也开不了机，是里面的某个保险断了，虽说有电烙铁就能焊上，但为保险起见，还是去花钱修理了。

各位小编们 我自从迷上了动漫游戏 就变得奇怪了 我发现我对现实中的MM不感兴趣了, 2D的MM就怎么看都好 还有总是在幻想, 连上课时也不能专心了 老是开小差 有一次上课时, 我又开始幻想连翩 后来被老师发现我不专心 于是把我点起来罚站 真是丢人 当时真想找一个精灵球钻进去……大家快帮我想想办法啊 我这到底是怎么啦?

恭喜你，你感染了“OTAKU青春综合幻想症”，病情进一步加重后会出现不善与人沟通、与现实脱节等病症。由于你的感染尚属初期，还可接受治疗。

马修:现实点吧,兄弟。游戏动漫里的MM再漂亮,也不会有结果的。



各位小编，我该怎么办，我已经买了11辑的《掌机王SP》了，让我这平时还算富裕的人转眼间就变成了“欠钱狂人”（已欠30多元），而每当有了钱，又想收以前的《SP》，所以被同学称为“欠钱狂人”。万幸的是他们在51辑的“交流空间”上看到我的名字时，都说借我的钱什么时候还都行（有的还不要了），真是《SP》助我也！感谢让我上“交流空间”的那位小编。

还有，某一天，我老妈在收拾屋子时，无意间发现了我“藏”好的《SP》，可我《掌机王SP》到底是什么书，因为老妈也算是半个游戏迷，我就实话实说，便和她聊起了掌机，结果出人意料的事情发生了，老妈竟然动了心，决定过年赐我台小P！好高兴哦！并且我以后买《SP》的钱老妈也全包了！哈哈！（要让我上“掌门人”哦！）



黑龙江 杨春辉

雷伊：杨读者上了一次“交流空间”，同学们就延长了其还钱时间，这次上了“掌门人”不知道你同学会不会凑款帮你买一台NDSL呢（笑）？另外，很羡慕你能有这么个游戏迷老妈。

紫枫：不过30元嘛，喜欢提前预支消费的话，可以办信用卡啊。

马修：因为办了信用卡而负债的人遗憾地飘过……

2006年11月11日，天气晴朗，心情豁然开朗，在这天，有无比绝伦的事情发生：

- 一、游戏玩家都知道，Sony的PS3发售；
- 二、掌机玩家都知道，《掌机王SP》Vol.52发售；
- 三、很多人都知道，这天是光棍节；
- 四、第一位入手PS3的玩家竟然是我们中国人！

海南省海口市 姚金成

脏月：有个很有趣的论调是，对于宽泛的游戏人群而言，光棍大多是宅，宅们却又未必是贫穷的。他们跟非宅的区别是，有钱时最先想买的是模型或者游戏而并非玫瑰花。PS3价格虽高，但也可以理解成众多良木大叔献给广大宅男宅女们的告慰礼物哦。

突然发现，铭风的形象怎么跟某网游男巫师的形象十分之相似，那衣服，那披风，甚至妖精的耳朵，难道有什么特别的关系？还是铭风也是个网游控？

东 旭 墨 书

铭风：没什么关系，只因为主编大人不准上班时穿奇装异服。

米格：得亏姚玩友提醒哦，说起来小编中还真很少有玩网游的。

今天在看《死亡笔记》TV版第一集的时候，居然发现里面浮现出NDSL的身影，难道是任天堂暗中收买了制作人？

重庆 郭钟恬

米格：经米格确认，在片中的2分30秒的确出现了一台酷似NDSL的双屏机！

马修：其实，掌机出现在片子里还算很正常嘛。

《掌机王SP》的大家庭中终于有了MM小毛琉璃的加入真是可喜可贺啊！但是琉璃姐姐你可要小心你的这帮同事GG啦！听说他们追求MM的方法可是一套一套，而且个个都是行诈高手。譬如马修，有事没事就扛把大刀充硬朗，其实是外强中干型；雷伊整天装得像个乖猫，其实是中看不中用型；别以为LIKY为人正直，其实是他的GF管得太紧而已……总之，希望琉璃姐姐别轻易上他们的当啊！

柳州 石华

米格：下面还有一段，说期待米格下次换成个农民伯伯的造型……我们伟大读者的想象力实在是令本米格汗颜啊！

琉璃：其实大家都是好人啦，大家在一起每天工作都开心得很，谢谢石玩家的关心啦。

马修：看到没，我们这些“编辑GG”已经率先收到琉璃MM的“好人卡”了……



JS访谈让我终于明白了一个道理：无奸不商。果然实在大雷了。强烈建议以后多登这些揭开工幕的文章。不过说实话，来这作客的BOSS也并不是太不敢于吐露内幕，就足以证明他们的心还是良的。还有终于很清楚地看清了江西恐龙的尊容，跟某位明星很像哦。天龙八部，里面笛箫箫的XXX。

陈玩友

胧月：其实所谓“奸商”只能算小打小敲，大商人可以说都是“诚”字当头的。没有领悟的话请参考微软、可口可乐等。

婴儿时期：我要是少尿床，少用尿布，也许省下的钱早就够买GBA了。
幼儿时期：我要是少吃几根棒棒糖，也许省下的钱早就够买GBA SP了。
小学时期：我要是少打架，少赔医药费，也许省下的钱早就够买GBM了。
初中时期：我要是少上网吧，也许省下的钱早就够买NDSL了。
现在的高中时期：我已经没有RMB去买任何一台掌机了。

宁波 陈舍

胧月：还第一次见到这样算账的方式。其实每位成长中的人都应该反省一下自己在今天究竟做了什么，毕竟享乐只是人生里最基础的构成之一，追求成功和责任会更有意义。

马修：虽然对这种格式很熟悉，不过陈玩友说的实在是太有意思了。看完你的信，某编还说：“如果我初中、高中、大学时不谈女朋友，省下的钱可以买房子买车娶老婆，买PS3、PSP、X360了……”众皆汗颜。

由于是美术班的，大家都对小编们的新形象很感兴趣。然而男女同学的眼光却各不相同。以下节选一二。



以上是我班对小编形象的评价。首先声明 我没有参加，希望小编们看了以后不要生气啊。

河北 王中

米格：其实，我是个卧底……

就你想做卧底？快去先把你的胡子给剃干净，不然穿上警服也罩不住你骨子的匪气。

马修：很有趣的一封信哦，除了雷伊外，其他小编都给看过了。

最近我一朋友玩PSP 总玩到眼睛酸痛，他托我请教一下众位小编，应该怎样缓解眼痛，滴眼药水好吗？听说滴眼药水会产生抗药性，是真的吗？

与宁 沈清

你的朋友一定是长时间玩游戏才会造成眼睛酸痛的，健康的游戏方式应该是玩1个小时休息15分钟，这样就不会造成眼睛疲劳了。

真不知道参加《掌机王SP》抽奖的中奖几率是多少，1/1000、1/1万、1/10万、1/100万……，o，不敢想了。再想我还不如去买彩票，中个500万哈哈。那PSP就满天飞啦。

福州 李瑞新

胧月：不瞒你说，让《掌机王SP》的销量赶超《少年JUMP》一直是我的梦想。这样就满足了童年时的理想了——一个天真的小孩对若蓝天说：“我长大以后一定要赚很多钱，很多很多钱……”

10月某日 本人来到报刊亭与书店老板长谈数句 最终领回了便宜一毛的49辑。封面是靓女 我被色诱 精神损伤巨大 迷惘中拐入星湖景城旁的快餐店 店员又是一名靓女 双手打击之下有点迷迷惘惘的 然后对方突然问我要什么 答曰“老北京鸡肉卷”“对不起 没有……”十分诧异之余又加了一句“那墨西哥鸡肉卷吧”此时MM店员有点欠欠 指着街对面的KFC字样无语中 哥哥 这里是麦当劳 弟弟在我身后说到 领悟后突然发现周围人都看着我 遂用《掌机王SP》捂住脸，闪之。

由此得出一个结论，封面不能老用靓女啊！

广西 卢郁新左卫门


铭风：你小子太没定力了，多买几本《掌机王SP》练一练吧！

马修：53辑改成了酷哥，不知感觉如何。



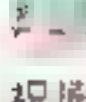
因为当时无知的我 买了一台2.6的小P,虽然家里肯让我买JMD,但每个月算起来花了6百元左右 但这阵子经常在厕所想办法(厕所是我的灵感之地)终于想到了 将原来的机卖出去再添一点钱不就可以买一台可以玩ISO的游戏机?哈哈哈哈哈……(笑得倒地不起。)

广东 伪为★西の战

 **马修:** 除非这位仁兄的主板是TA-82,不然的话您的小P也可以运行ISO的。

亲爱的小编们,我愿意赌上我一生的运气来参加你们的抽奖,请一定让我中一台NDSL啊,

上海 关伟峰


 **米格:** 我愿意用上我这辈子所有的祝福,祝愿所有读者们都能中大奖!


近来的工作十分繁忙 没日没夜地上班 就差点累倒了!但下班后能看看老婆那百看不厌的可爱小脸蛋……(以下省略若干字,享受着快活刺激的快乐 然后一觉睡到天亮 那就是我人生中最最快活的事情了 但像我这么花心的男人怎会有一个老婆就满足呢?我还想要个梦中情人 她有着美艳的脸庞 光滑的肌肤 诱人的曲线 甜美的声音,呜哦(狼嚎声)——PS: 以上分别指NDS和PSP

广东 徐伟

我在白忙之中(游戏完成中)提笔给你们写信……

广东 王勇


 **米格:** 看到你的来信 众小编集体大寒一番,也不知王玩家是在说自己打游戏跑地图折腾半天都在白忙活,还是您这连笔字惹得祸……


 **马修:** 彼此彼此,我们也在白忙之中看了您的信,想开点 打游戏谁都有白忙一场的时候。



你们两个……明明是人家写个白字嘛

 **马修:** 是呀 那个字确实是“白”字呀


 **马修:** 刚看开头时我就想,这是不是寄给什么情色杂志的信错寄到我们这来了 啥也不说了,又一个话画龙点睛的“PS”出现了!


 **米格:** 马修同学 为什么觉得是寄错的信你还会继续往下看?

一天 我跟同学ET(外号)一起走 身为掌机迷不由自主地谈到了掌机 其实他也玩过很多GBA上的游戏,像《口袋妖怪》《星之卡比》《最终幻想》这些 我们聊得很开心 因为《口袋妖怪》的NDSL版本已经发售了 我说“掌机界掀起一股口袋风暴了”他说“是啊 索尼赚翻了”(汗,竟这么没水准)于是我又说“《口袋妖怪》是任天堂掌机上的”他说“没错啊 可是索尼做的啊”(汗,我本以为他是高手 没想到)弄得我至今不敢跟他提掌机的事

河北衡水德市 未署名的读者




 **马修:** 随着游戏业的发展,现在的游戏市场已经不像我们儿时那么单纯了。对于不大关注业界的朋友来说,弄错业界常识也不算什么奇怪的事情。不过这条有些强得离谱……(敲地砖中)

 **马修:** 多给您的同学指正指正嘛,免得让人鄙视。



拳机王SP

A cartoon illustration of a boy with a red cap and boxing gloves, looking determined. The boy has a large head, small body, and a serious expression. He is wearing a red cap and red boxing gloves. The background is a soft, out-of-focus yellow and white.



《 郵政匯票 》

① 王 本：《中国路》，《平林》，第 1 卷，第 1 期。

机王》读者服务部(收) 邮编 730020。请大家写信或E-mail联系。

网址: <http://www.levelup.cn/book>,

1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Discussion**
 6. **Conclusion**
 7. **References**
 8. **Appendix**
 9. **Index**
 10. **Table of Contents**
 11. **Abstract**
 12. **Summary**
 13. **Key Words**
 14. **Keywords**
 15. **Subject Headings**
 16. **MeSH**
 17. **Indexing**
 18. **Classification**
 19. **Numbering**
 20. **Ordering**
 21. **Grouping**
 22. **Labeling**
 23. **Marking**
 24. **Signaling**
 25. **Notation**
 26. **Symbolism**
 27. **Diagramming**
 28. **Flowcharting**
 29. **Mapping**
 30. **Charting**
 31. **Graphing**
 32. **Tablemaking**
 33. **Formmaking**
 34. **Diagramming**
 35. **Flowcharting**
 36. **Mapping**
 37. **Charting**
 38. **Graphing**
 39. **Tablemaking**
 40. **Formmaking**
 41. **Diagramming**
 42. **Flowcharting**
 43. **Mapping**
 44. **Charting**
 45. **Graphing**
 46. **Tablemaking**
 47. **Formmaking**
 48. **Diagramming**
 49. **Flowcharting**
 50. **Mapping**
 51. **Charting**
 52. **Graphing**
 53. **Tablemaking**
 54. **Formmaking**
 55. **Diagramming**
 56. **Flowcharting**
 57. **Mapping**
 58. **Charting**
 59. **Graphing**
 60. **Tablemaking**
 61. **Formmaking**
 62. **Diagramming**
 63. **Flowcharting**
 64. **Mapping**
 65. **Charting**
 66. **Graphing**
 67. **Tablemaking**
 68. **Formmaking**
 69. **Diagramming**
 70. **Flowcharting**
 71. **Mapping**
 72. **Charting**
 73. **Graphing**
 74. **Tablemaking**
 75. **Formmaking**
 76. **Diagramming**
 77. **Flowcharting**
 78. **Mapping**
 79. **Charting**
 80. **Graphing**
 81. **Tablemaking**
 82. **Formmaking**
 83. **Diagramming**
 84. **Flowcharting**
 85. **Mapping**
 86. **Charting**
 87. **Graphing**
 88. **Tablemaking**
 89. **Formmaking**
 90. **Diagramming**
 91. **Flowcharting**
 92. **Mapping**
 93. **Charting**
 94. **Graphing**
 95. **Tablemaking**
 96. **Formmaking**
 97. **Diagramming**
 98. **Flowcharting**
 99. **Mapping**
 100. **Charting**
 101. **Graphing**
 102. **Tablemaking**
 103. **Formmaking**
 104. **Diagramming**
 105. **Flowcharting**
 106. **Mapping**
 107. **Charting**
 108. **Graphing**
 109. **Tablemaking**
 110. **Formmaking**
 111. **Diagramming**
 112. **Flowcharting**
 113. **Mapping**
 114. **Charting**
 115. **Graphing**
 116. **Tablemaking**
 117. **Formmaking**
 118. **Diagramming**
 119. **Flowcharting**
 120. **Mapping**
 121. **Charting**
 122. **Graphing**
 123. **Tablemaking**
 124. **Formmaking**
 125. **Diagramming**
 126. **Flowcharting**
 127. **Mapping**
 128. **Charting**
 129. **Graphing**
 130. **Tablemaking**
 131. **Formmaking**
 132. **Diagramming**
 133. **Flowcharting**
 134. **Mapping**
 135. **Charting**
 136. **Graphing**
 137. **Tablemaking**
 138. **Formmaking**
 139. **Diagramming**
 140. **Flowcharting**
 141. **Mapping**
 142. **Charting**
 143. **Graphing**
 144. **Tablemaking**
 145. **Formmaking**
 146. **Diagramming**
 147. **Flowcharting**
 148. **Mapping**
 149. **Charting**
 150. **Graphing**
 151. **Tablemaking**
 152. **Formmaking**
 153. **Diagramming**
 154. **Flowcharting**
 155. **Mapping**
 156. **Charting**
 157. **Graphing**
 158. **Tablemaking**
 159. **Formmaking**
 160. **Diagramming**
 161. **Flowcharting**
 162. **Mapping**
 163. **Charting**
 164. **Graphing**
 165. **Tablemaking**
 166. **Formmaking**
 167. **Diagramming**
 168. **Flowcharting**
 169. **Mapping**
 170. **Charting**
 171. **Graphing**
 172. **Tablemaking**
 173. **Formmaking**
 174. **Diagramming**
 175. **Flowcharting**
 176. **Mapping**
 177. **Charting**
 178. **Graphing**
 179. **Tablemaking**
 180. **Formmaking**
 181. **Diagramming**
 182. **Flowcharting**
 183. **Mapping**
 184. **Charting**
 185. **Graphing**
 186. **Tablemaking**
 187. **Formmaking**
 188. **Diagramming**
 189. **Flowcharting**
 190. **Mapping**
 191. **Charting**
 192. **Graphing**
 193. **Tablemaking**
 194. **Formmaking**
 195. **Diagramming**
 196. **Flowcharting**
 197. **Mapping**
 198. **Charting**
 199. **Graphing**
 200. **Tablemaking**
 201. **Formmaking**
 202. **Diagramming**
 203. **Flowcharting**
 204. **Mapping**
 205. **Charting**
 206. **Graphing**
 207. **Tablemaking**
 208. **Formmaking**
 209. **Diagramming**
 210. **Flowcharting**
 211. **Mapping**
 212. **Charting**
 213. **Graphing**
 214. **Tablemaking**
 215. **Formmaking**
 216. **Diagramming**
 217. **Flowcharting**
 218. **Mapping**
 219. **Charting**
 220. **Graphing**
 221. **Tablemaking**
 222. **Formmaking**
 223. **Diagramming**
 224. **Flowcharting**
 225. **Mapping**
 226. **Charting**
 227. **Graphing**
 228. **Tablemaking**
 229. **Formmaking**
 230. **Diagramming**
 231. **Flowcharting**
 232. **Mapping**
 233. **Charting**
 234. **Graphing**
 235. **Tablemaking**
 236. **Formmaking**
 237. **Diagramming**
 238. **Flowcharting**
 239. **Mapping**
 240. **Charting**
 241. **Graphing**
 242. **Tablemaking**
 243. **Formmaking**
 244. **Diagramming**
 245. **Flowcharting**
 246. **Mapping**
 247. **Charting**
 248. **Graphing**

六、意见和建议

联系方式联系我们:

up.cn/bbs)。在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区“发帖”中提出

以乘輿 干戈也。

P》征稿启事

在赞叹他人文采的同时，没有注意到白 的笔力，
（以下栏目面向广大读者征稿）欢迎大家
踊跃投稿。内容不限，题材广泛，体裁不拘。
字数不限，格式不限。来稿一律不退，请作者自留底稿。

[illegible]

*也算体谅了一下忙碌的小编们。

levelup.cn

坛友互动专栏

从本辑《掌机王SP》开始，坛友互动栏目正式由米格接下，广大玩友们如果有什么好贴推荐，别忘了联系米格哦！邮箱地址：mige@levelup.cn，虽然玩Z版D版很早我是一个争论不休的话题，而最近坛友的一篇投票贴还是引起了大家的关注，其中一些观点还是比较感人的，另外《替老米写一封信》也掀起了一阵论坛上大规模的讨论，喜欢《PSP》的玩家们不妨去看看吧。

最近给我老婆买了粉色的PSP，一直都教导她玩正版，我的几个同学在我的熏陶下也都从一开始就玩正版，虽然可能一两个月才能玩一款游戏，但是我们很满足。

试想一下，从PSP发售至今到底有多少游戏是你很想去的，玩正版真的玩不起吗？

随着最近PSP的破解越来越顺利，我麻木了，自从决定玩正版后我对破解一点都不关注了，虽然破解可以让我们玩到许许多多的游戏，可辛苦攒钱下来买到自己真正喜欢的游戏的感觉是破解所不能带来的。

每次我拿到自己喜欢的新游戏时，那种拿着正版游戏包装的实在感，那种有新游戏玩的激动的心情一直支持着我玩正版游戏，不用考虑记忆卡容量的大小（我玩游戏一直用的都是豪华版送的32M记忆卡，其它的什么2G、1G和512M的都用来放图片音乐影片什么的了），不用考虑用什么模拟软件，我要做的只是打开包装，放入UMD碟，用心去把每一款游戏玩透。

在如今玩破解越来越多的情况下，我直想让大家去玩正版是多么不可能的一件事，但是我真的希望大家都能去玩正版，只有大家都玩正版了，游戏主机厂商、游戏厂商才能壮大，才能开发出更好的游戏，中国行街机才可能发售，游戏才能真正来到我们身边。

第22楼：Elf_zer0

一直玩ISO，曾经想过PSP只玩正版，但是在免费和二四五百元之间，对于没有经济收入的我来说，只能接受现实，理想是美好的，现实是残酷的。

PS：最近看到有些书店有卖PSP的游戏ISO，一套好像三四十元的样子，DVD，装了很多ISO以及DevHook等软件，看到这个的时候我莫名其妙了一下。

第61楼：禁断的武器

自己看看SCE的网站吧，游戏都有定价的，中国JS虽然奸诈，但是他绝对不会在那赚什么钱，因为竞争太大了，价钱还高谁买？一款游戏盘他们才赚点钱，估计50至100RMB，你别忘了，那里还有工资和铺租还有运费，有机会出国外看看，我在澳大利

亚读书，这里一盘日本游戏卖700RMB，那是怎么来的，日本来运费120RMB，找人看店工资一小时100RMB，铺租估计一天也要2000RMB左右，你说他要700叫JS吗？对你来说，是的，但自己拿计算器算一算吧！

第63楼：pantherzero

我有一个大学同学，算得上是热爱游戏吧，买了PSP后，每天把大把的时间和精力都放到下载游戏和研究破解软件怎么使用了，每次见到我就向我推荐盗版的好处以及这种行为是爱国的（也不知道怎么就算爱国了，不理解很多人的想法，玩盗版非要有个理由么？当什么都说不通的时候就以爱国的名义？），结果他记忆棒买了很多根，有的是为了玩游戏，有的是为了看电影，有的是为了听歌……有时候真的不理解，本来时间就少，抽空玩游戏还要搞得那么复杂。

第65楼：landkaran

就像有些人说的，玩D版的没说什么你们有什么错，但是拿出来炫耀就没什么好说的了，我们玩游戏就是求一个玩自己喜欢玩的游戏而且玩好，就像PS2，为什么现在很多游戏根本就是有个CG就扔了？还不是因为D版太便宜了，不值得珍惜，要是都是几百块一张的碟子，首先你会去仔细挑自己喜欢玩的游戏，然后因为这么高的价钱买回的游戏当然要好好研究，这样才是好好玩游戏，被D版惯坏的人也就不说什么了。

有人说JS把游戏贩过来价钱加了几倍，知不知道游戏正版卖多少钱啊！日版正版游戏一般是4800日元，缴税后是5040日元，折合人民币330左右呢！北京这卖游戏基本都是320人民币左右，JS多少钱拿来我不管，我只知道我比国外玩家买到的正版价钱差不多。

http://bbs.levelup.cn/bbs_display.asp?board=1&id=158398&page





最后MOS 68000又进行了更新，最新的与当时其支持的PCC格式也进行，一些重大外观不久后，PCC第5版制作那天，作的规格也将会采用全新的格式，全新的指令，大多到时可称之为升级版软件哦，《加勒比海点》架魂馆》可说这是一部不容错过的影片，来格可是《加勒比海点》系列以母舰为题的大作，虽然是个特长的长手长脚，但在这部影片的魅力可说是不差。



片名: 天行者 [Heavenly Mission]
对应機種: PSP / NDS
影片格式: PMP-AVC DPG
影片大小: 300MB 371MB
下载地址: <http://pocketlevelup.cn/MediaShow.php?mid=45>

天行者

目前尚未 大片二集 为了“赚钱”，《天行者》的主演 郑少秋、苗可秀、周润发等全 体演员都参 演，霍思燕更是青 春靓丽，成为 主角之一。 此外，还有 许多大牌 明星，如 周润发、苗可秀、周润发等， 都是 实力派 演员， 演技 精湛， 深受 观众 喜爱。

[illegible][illegible]

加勒比海盜2：聚魂棺

《竹书纪年》云：周穆王二十二年，西戎王犬戎攻周，杀周穆王于骀涂，周襄王二十二年，西戎王犬戎攻周，杀周襄王于骀涂。《竹书纪年》的记载，与《史记》不同。《史记》云：周襄王二十二年，西戎王犬戎攻周，杀周襄王于骀涂。《竹书纪年》的记载，与《史记》不同。《竹书纪年》的记载，与《史记》不同。

[illegible]

奇环境！了。尤且是物
人的人物大难，厚斯
此等与，，有
求早的，色* 绝大
多数都黑吉印，或王
八木翠生，而令人
上的特殊原因要门工
都是，它期结故（完

... ..
... ..



片名: 加勒比海盗2 聚魂棺
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

对应机种: PSP NDS

影片格式: PMP-AVC DPG

影片大小: 562MB /500MB

下载地址: <http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=46>

热点大家谈



组棒与行棒,正版与破解,看现在的盘和ISO就知道了,同样能玩游戏的话,最后决定好坏的还是价格

hongdouday

PS3 拿什么跟官方模拟器

小猪歪歪

官方的PS模拟器下载游戏价格还可以接受,但是下载方式太麻烦了

普伽

第PS3游戏能比PS2下载,付款能用我一般的信用卡,价钱又不太高,30的机子又能玩30的时候,或许我会用官方的模拟器

藏马解

PS3模拟器现在也有民间版了,并能全速运行PS2游戏,如果以后能出完美版,Sony的付费下载方式肯定会受到影响

樱花枫少
官方的模拟器连PS3运行不起来,而有PS3的PSP玩家也不多,所以非官方的还有希望,不过这个1.0的容量,反正PS3上也听几个,PS2和PS1要玩其他的PSP早型了

B () BXU

官方,先不说价格,下载方式来说,相信几个人做不到

CYBASTER6

官方,先不说价格,下载方式来说,相信几个人做不到

supergongzhu

等官方PS模拟器的破

hjh521

受感情,对于从PS3时代走过来的人来说,PS3上玩PS2游戏没什么感情,还不如多出几个好玩的

PSP游戏

lctc

虽然很想支持正版,可没钱

chenchao45

官方的要钱,非官方的怕有病毒,都这样看问题,各有各的难处

chenlang o

史有好非官方的PS模拟器

HeavenX

群众力量是无穷的,大家试了便知,不过,人民的力量是无穷的,因此我看好民间版本的PS模拟器

Efizeo

官方一行,非官方一行,各有所长,不过,民间的力量是无穷的,因此我看好民间版本的PS模拟器

zwk999

我敢说,出模拟器的结果会让PS3更受欢迎

seeddees

等官方PS3用PS2模拟器有点,感觉,要通过PS3作媒体来下载游戏,这不是明摆

着是要,对色取教,而非官方的可能会出现不稳定等情况,总的来说,还是另报大希望啊

无我の境地

个人认为,还是用官方的好,免得用民间的把机子搞坏了,那可心疼死了

k dd68

等官方PS模拟器完美版,有1.0版,PS3 2不想升级到3.02

junowu

受PS3,还是等破解版

napoi

假期里竟然玩到了,感觉,发不同,所以玩小PS3的玩家,就是想模拟PS

soarfel x

个人觉得,PS3游戏好像比PS2的,因为PS3游戏比PS2的

自都是官方的,现在好了,连PS3模拟器都出来了,但炒冷饭不一定能让官方的PS3游戏赚钱,而且我觉得官方PS3游戏这种技术,早晚会被破解出来

sh ngo4000

本辑热点话题

勇者斗恶龙IX

1. 勇者斗恶龙IX (DQIX) 将在12月19日发布,这是系列中最大的一件大事,在发售之前,大家已经通过各种渠道了解到了这款游戏,现在,大家可以通过本辑热点话题,发表自己的看法。

参与方式

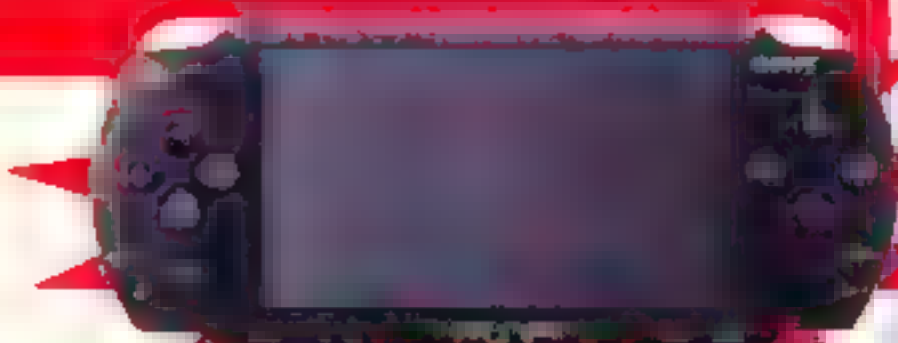
请登陆levelup论坛 (<http://bbs.levelup.cn/bbs>), 在12月19日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专题中发表您的看法。

大奖 PSP《掌机王SP》第53辑大奖揭晓 名花有主! 52名中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系 致电时请核对内容并 留电,联系电话 0931-4867606

一等奖1名 PSP

武汉市 宋巍



二等奖1名 NDS Lite

上海市 倪灵



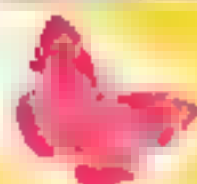
三等奖50名 高乐高营养饮品

苏州市	曹娟	青岛市	李治宣		
西安市	魏磊	贺州市	廖龙		
太原市	陈满健	汕头市	林川		
杭州市	陈琰	北京市	林清康		
绍兴市	陈银军	天津市	刘倩	佛山市	吴耀强
保定市	董斌	天津市	刘彦博	高州市	谢松伦
广州市	冯凯俊	汕头市	卢宇帆	厦门市	杨道文
北京市	高寒	上海市	马柯飞	永康市	杨剑
南京市	何博	上海市	闵世尉	扬州市	尹俊
贵阳市	何锡	海宁市	缪翔	上海市	袁智玮
北京市	洪琛	信宜市	邱翔	上海市	张林
鞍山市	胡荣健	吴江市	沈杰	嘉兴市	张青青
南京市	江博	深圳市	石嘉伟	广州市	章烨
信宜市	李海辉	湖州市	谈人立	温州市	郑道德
福州市	李奇	常州市	王琦宏	天津市	周仕达
鞍山市	李威	深圳市	王永鹏	长沙市	朱涛
哈尔滨市	李翔	南宁市	王元媛	台州市	朱翔
上海市	李勇杰	盐城市	王悦	上海市	张世汉

注: 为保护中奖者隐私, 中奖者名单仅列出姓名及所在市, 读者如有不明和疑问, 请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩家踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式，用Email发至 dkk@1263.net，或者来信寄到“《掌机王》编辑部（收）”，跟《掌机王》志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。



姓名：魏炜 昵称：七七
性别：女 年龄：22

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《逆转裁判》、《口袋妖怪》

地址：西安建筑科技大学276信箱

邮编：710055 QQ：110280376

想说的话：上个星期男朋友在大街上被偷了，我们的PSP丢了，很伤心，难过。没有了小P，我们少了很多活动。我希望拥有小P的朋友们以后都能够小心点，不要丢掉自己的爱机。

姓名：黄耀达 昵称：银色闪光
性别：男 年龄：18

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《WE》、《恶魔城》、《马里奥赛车》、《游戏王》

地址：广西柳州市第二中学06（7）班

邮编：545001 电话：0722-6511815

QQ：575123423

想说的话：我心爱的GBA丢失了，希望能中一台NDSL。老天啊，让我中一台吧！

姓名：吴飞
性别：男 年龄：13

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》

地址：江苏省南京市建业区集庆门大街江南名府4幢201

邮编：210017 电话：025-86458915

想说的话：我永远支持《掌机王SP》，同时希望有一台PSP。

姓名：李梵 昵称：苍の龙
性别：男 年龄：17

拥有掌机：GBM

喜欢的游戏：《银河战士》、《口袋妖怪》、《机战》、《洛克人Zero》

地址：南昌市贤士二路257号1单元601室

邮编：330006 QQ：514042433

想说的话：喜欢模型的玩家加偶哟！

姓名：熊志刚
性别：男 年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDSL

喜欢的游戏：《FF III》、《恶魔城》

地址：南昌市青云谱区路口村自然村61号

邮编：330001 电话：13803525540

QQ：262349550

想说的话：这次新作《恶魔城》的双人协作非常有意思。通关中。

姓名：唐国平 昵称：QQ上有
性别：男 年龄：13

拥有掌机：GB、GBA、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》

地址：合肥市庐阳区霍邱路建管局宿舍182号1栋305室

邮编：230061 QQ：121279089

想说的话：是谁抢走了我的PSP？没关系，我还有NDS！本人是《牧场》狂，谁抢走了我的贤者鱼杆？没关系，我还有秘银的。

姓名：刘伟诚 昵称：XD-002
性别：男 年龄：18

拥有掌机：GB、NDSL

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超级马里奥》、《黄金太阳》、《生化危机》、《恶魔城》

地址：黑龙江哈尔滨市南岗区公安街37-1号1单元801室

邮编：150001 Email：wucheng@tom.com

QQ：695841825

想说的话：十年的任饭，永远的死忠！

姓名：郑龙 昵称：mynad
性别：男 年龄：18

拥有掌机：GBP、GBA、PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火枪英雄》、《GTA》、《怪物猎人》

地址：大庆市石油高中高二八班

邮编：163453 QQ：240787763

想说的话：愿上帝保佑我中奖。

姓名: 马秋军 昵称: Freedom
性别: 男 年龄: 19

拥有掌机: GBA、PSP

喜欢的游戏:《机战》《山脊赛车》《M&P》《SD高达G世纪》

地址: 云南省昆明市虹山南路14号汇和花园A幢3单元702室

邮编: 650000 电话: 13669755779

想说的话: 各位掌机玩家们, 独乐乐不如众乐乐, 交我这个朋友吧!

姓名: 陈果 昵称: SU 枫 X 浪 sho
性别: 男 年龄: 19

拥有掌机: 无

喜欢的游戏:《恶魔城》《马里奥》《洛克人》《塞尔达》

地址: 四川省成都市水碾河路27号38栋9号

邮编: 610066 Email: suasho@163.com

QQ: 515128986

想说的话: 凡是志同道合的人都来加我吧。

姓名: 米予鹏
性别: 男 年龄: 17

拥有掌机: 无

喜欢的游戏:《山脊赛车》

地址: 河北省石家庄市第二中学高二B3班

邮编: 050000 电话: 13931188889

QQ: 535463788

想说的话: 神啊, 救救我吧, 赐给我一个可爱的小P。

姓名: 刘家盛 昵称: Kira の Jears
性别: 男 年龄: 18

拥有掌机: GB、GBA SP、PSP

喜欢的游戏:《洛克人》《口袋妖怪》《黄金太阳》《怪物猎人》《太鼓之达人》

地址: 广东省清远市华侨中学高二(8)班

邮编: 511515 电话: 13726999800

QQ: 101501813

想说的话:《掌机王SP》每辑必买, 印花每辑必寄。

可惜连高乐高都没中过, 请抽中我吧……

姓名: 包朝权 昵称: JKL
性别: 男 年龄: 13

拥有掌机: GBA

喜欢的游戏: 数不清

地址: 南宁市大沙田百灵路三巷4-1号

邮编: 530219 Email: jkl456852 @126.com

想说的话: 好想有一台PSP和很多UMD, 特别是《横行霸道 罪都故事》。

姓名: 陈俊夫 昵称: 顺其自然
性别: 男 年龄: 18

拥有掌机: NDS、PSP

喜欢的游戏: 掌机的游戏都喜欢!

地址: 河北省香河县职教中心120班

邮编: 065400 QQ: 409280608

想说的话: 我好想结交更多志同道合的玩友, 希望你们来信啊! 来信必回! 有时间也可加我QQ, 谢谢。

姓名: 任志桐 昵称: 反方向的时间
性别: 男 年龄: 16

拥有掌机: NDS、PSP

喜欢的游戏:《恶魔城》《任天狗》《三国无双2nd》《WE9》《火影忍者》

地址: 河南省开封高中0910班

邮编: 475001 QQ: 363505609

想说的话: 希望可以中心目中的NDSL, 希望大家加我Q。

姓名: 范敏
性别: 男 年龄: 20

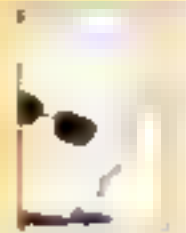
拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏:《换装迷宫》《召唤之夜》《最终幻想》《恶魔城》《王国之心 记忆之链》

地址: 广西柳州市三中路193号燃料公司宿舍6栋1单元1-2号 邮编: 545001

想说的话: 天下玩友是一家, 愿与天下玩友交朋友, 来信必回。

群名称: 上海NDS交流群
群号: 8616291
群主: XX、左手、航海经常换
管理员: Grit(聚会主要负责人)



群介绍: NDS是一部需要多人联机才能体现其游戏乐趣的掌机, 上海是一个国际性大都市, NDS玩家多得数不胜数, 因此群主就建立了这个上海NDS交流群。群里拥有很多专业的掌机玩家, 经常交流NDS游戏心得, 群主左手管理有序, 经常帮助新人解答他们不懂的问题, 而且是

有问必答, 全心全意为会员服务。

群活动: 聚会组织者Grit定期组织NDS的联机聚会, 让喜欢联机的NDS玩家都聚集到一起, 曾经组织过50人以上的大型NDS联机聚会, 让大家都体会到了多人联机的乐趣, 因此多人参与的大型聚会也成为了此群最大的特色!



群表情: 可爱的小猴子
就是我们群里的吉祥物!



问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题,都可发邮件到PGKING@263.net前来询问,我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



如果我用DEVHOOK 45模拟2.71系统,然后误点了《皇牌空战》的2.81的升级包的话,是我的PSP升级到2.81还是DEVHOOK模拟的2.71的系统升级到2.81呢?

山西 吴聊

千万不要尝试,这样模拟刷机PSP很可能变砖头。不过好在一般的DevHook在启动升级包后都会死机,即使成功启动了升级程序,只要在接收协议之前关机就没有问题。刷固件版本时一定要慎重而行,在PSP充电、正常系统菜单下升级才能保证其安全性。另外,你的前半部分有关SE自制固件的问题在53辑《问题地带》就已经解答过了,很多玩家都问有关如何将SE-B 恢复为1.5的方法,其实通过软件刷固件,升级固件,5固件升级包就可以搞定。

终于把小P从2.6升级到2.71了,可为什么Flash和WMA播放功能还是需要激活啊?应该怎样激活呢?

江西 王晨

现在PSP中内置的Flash和WMA播放功能是需要通过固件升级来激活的,并且升级后就能用,而官方提供的激活方法也有一种,就是执行系统菜单下的“设定”→“主机设定”→“激活WMA播放功能”和“激活Flash Player”,

通过无线网络接入Internet接收协议,完成激活过程。但对于很多玩家来讲,恐怕都没有连接无线网络的条件。这就需要发挥自制软件的魅力了,可以通过一款名为HEND的程序来激活自制软件,在启动HEND后(运行方法与HENC相同,详细步骤可参看《掌机王SP》50辑中《2.71固件也玩ISO》一文),使用一款名为Enable

Flash and WMA专用激活软件,就能不上网也开启播放功能了。HEND

下载地址为: <http://pocket-levelup.cn/show.php?id=1597>;

Enable Flash and

WMA 下载地址为: [http://dl.dl.net/EnableFlashandWMA\(no custom flash\)PSP-HOMEDOWNAPP/SP02fid_10252_catid_140](http://dl.dl.net/EnableFlashandWMA(no custom flash)PSP-HOMEDOWNAPP/SP02fid_10252_catid_140)。

《掌机王SP》52辑中介绍的2.71 SE-B'可以免引导直接运行1.0~2.8的所有游戏吗?需要DevHook等面引导软件配合吗?

江门 袁新庆

《掌机王SP》52辑中介绍的2.71 SE-B'可以免引导直接运行1.0~2.8的绝大部分游戏及自制软件,当然也会有个别出现问题的,在53辑中我们也为大家作了详细的介绍。最新的2.71 SE-C自制固件也已经发布,详细介绍参看本辑《掌机王SP》相关文章即可。但米格要提醒大家的是,最新需要2.81、2.82及3.0x固件版本运行的程序SE-C还是搞不定的,仍需要借助小引导软件才能运行,所以SE-C固件还是需要配合小引导软件使用,详细方法本辑《掌机王SP》中也有专门的介绍哦。

我玩NDS的《口袋妖怪 钻石》有许多不明之处,请教一下小编。

1. 抓炎钢兽的山洞下方水道有司小屋在水中,据说那是交接精灵的,是什么换什么啊?
2. 到底哪里可以用各种碎片换进化石啊?(我每个屋子都去了N次了。)
3. 幸福蛋可以在升级中学会上投和治愈之铃吗?如果能,要多少级学会?

广东 邹振浩

1. 是用10000搜索怪换的,是级越高,可以无钱。

2. 这个是50辑研究中的一个错误,在此更正并向各位口袋玩家道歉,正确的作用是每10个同颜色碎片可以在212号道路雨中小屋换改变天气的技能机,碎片对应的技能机如下:

あおいかけら	蓝碎片 TM18 (求雨)
あかかけら	红碎片 TM11 (晴空万里)
きいろかけら	黄碎片 TM37 (沙暴)
みどりかけら	绿碎片 TM07 (冰雹)

3 这两招都不能升级学到。治愈之铃可以通过 300 号精灵铃珑猫（エネコ）遗传到，而铃珑猫需要在マサゴタウン的精灵中心的大房子里的小女孩那得到情报在 222 号道路捕捉，多去小女孩那问问吧。地球投则只能通过前作定点技能学到。

“圣女贞德”后期好像需要练级，通关后再次挑战竞技场对等级也有较高的要求。请问游戏中有没有什么比较好的练级方法？这样一仗一仗地打下去太费时间了。

游戏中可以攻上 9 格的魔法，比如サイクロン 2 等等，打中一次敌人后就可以获得固定的 5 点经验值。如果去打那种身体占 9 格的大型敌人，9 次全部命中后就可以获得固定 45 点的经验值，如果辅以提升经验值获得量的技能宝石，升级起来非常方便。推荐的练级场所是自由战斗のアルトリア平原，那里有很多占 9 格的龙，打起来也比较快。

司小编几个问题，为什么我把《杀戮地带解放》给通关了，完成度只有30%多。听别人说是因为泄露版的问题，是吗？还有就是《海豹突击队 火线小组2》的问题，为什么我通完一遍后发现地图上貌似还有4块小地图，是不是这4块小地图要达成什么条件才能进入？

SUNXIN

之前出的那个所谓的“泄露版”的内容和后来出的正式版的内容是完全相同的。想要达到100%完成度，除了在各难度的单人模式、所有训练关卡获得金牌外，还需要在不同难度下把双人联机模式给通掉。《海豹突击队》的左边的4小块地图是专门针对PS2版的，只有海豹A队才能进入执行任务，所以我们在PSP版中只能看见有，但是却进不去。

最近在玩NDS上的《洛克人ZX》与《牧场物语》，碰到了一些问题

1.《洛克人ZX》中，有一个楼梯被汽车挡住了，请问怎么下去？

2.《牧场物语》中马匹与鱼竿怎么获得?

江苏 孙琪

①《名苑人考》与《名苑人考》的用字考人

的FX形态的蓄力攻击就可以将其举起,这样就可以下楼梯了。

2. 鱼竿在土曜日的晴天，12点到14点之间前往西南山丘小屋，在里面发生剧情后就可获得了。不过要注意的是主角工具栏要有空位。马的话跟邻居老爷爷对话就可以获得了。但你的出货数要达到100，否则是获得不了的。

遗留问题

我可一些《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的问题。

1. 在《红宝石·蓝宝石》中能否提到201号吉拉奇和202号三种形态的迪奥西斯?

2. 在训练师卡片上共有几颗星星，如何获得？

3. 坐船到的那个岛上50级和100级的单
单只是挑战吗？有没有别的用处？

4. 在芳缘地图只能捉到200只宠物吗?

福建 361012

52 辑问题回答

我有几个《口袋妖怪 不可思议迷宫 青之救助队》的问题想请教一下:

1. 梦幻如何捕捉？

2. 古拉顿、海皇牙、裂空神龙的朋友区如何取得？

卸機港

1. 梦幻出在抓三马桶的那个迷宫中——收集了打败三马桶后落下的三个零件后会合成道具“八音盒”。然后带上此道具就可在这个迷宫的 36~99F 就有一定几率碰到梦幻。不过要注意梦幻是会变成其他 PM 的形状，而且捕获成功率也不是 100% 的。往往打死某个 PM 后才发现是梦幻变的。最好是队长等级 100，且携带朋友头巾。

2.古拉顿，海皇牙，天空龙的朋友区可以在通关后在胖可丁那里买到，但价钱相当贵，往往完成了三、四个S级任务还是不够钱买一个。

貴陽 張驥

小编 寄语



◆ NDS版和PSP版的《麻将格斗俱乐部》同一天发售，两个都对应网络对战，但是NDS版上网完全免费，而PSP版却要收费。这不得不让人感慨。记得任天堂当初公布NDS的Wi-Fi网络服务时就曾表态，NDS的网络服务完全免费。当时还并没有意识到此举对于国内玩家的意义。直到今天我为了体验PSP版《麻将格斗俱乐部》的网络对战，经历一系列繁琐的注册程序，最后还是被告知无法支持国内信用卡缴费的时候，我才感到NDS网络的厚道。“小气”的日本厂商对待网游似乎从来就没有“免费午餐”的概念。NDS能做到完全免费不得不佩服任天堂的魄力。而作为第一款支持网络联机的日式PSP游戏，《麻将格斗俱乐部》的收费给我带来了一丝不祥的预感。因为2月22日就是《怪物猎人P2》的发售日，同样支持网络联机的该作如果也祭起上网收费的大旗，那对于国内玩家来说无疑是一盆不大不小的冷水。每月300日元左右（估计）的网费或许对国内玩家来说也算不了什么。但如果缴费无门那才是最郁闷的。可能到时候大家还是离不开KAI。

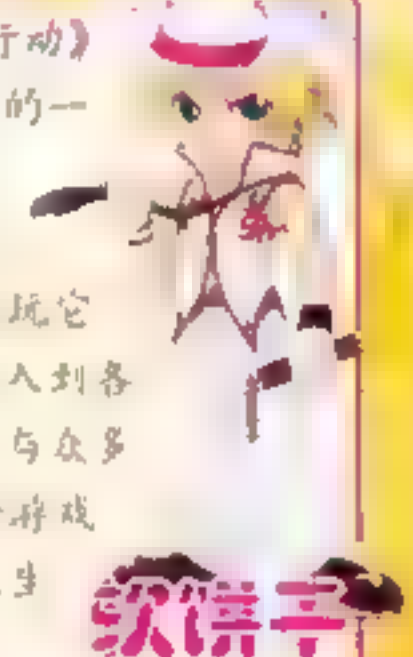
◆由于《蓝龙》已经发售，所以最近一直在玩Xbox 360，反倒是刚买不久的PS3和Wii都不怎么碰了。（Wii买回来后才玩了一个小时……）《蓝龙》不愧是众多名匠倾力打造的大制作，游戏在许多地方都显示出了次世代RPG大作所独有的魅力，很多场面都给人留下了深刻的印象。由于近来总是投身于Xbox Live中，所以和朋友之间联系时常常会借助于Live的信息收发功能。在游戏的时候看着屏幕左上角不断有信息提示朋友发来信件时，那种感觉还真是不错。



▲《潜龙谍影 掌上行动》不愧是小岛组给系列FANS的一份圣诞大礼。饼干我作为一名《MGS》的忠实玩家，这几天除了吃饭睡觉就是玩它了。闲暇之余还会偷偷潜入到各大《MGS》论坛和游戏群，与众多玩家一起酣畅淋漓地讨论游戏和进行线上对战，真乃人生一大乐事啊！

▲家乡的好朋友最近也做起生意来了，开了家小模型店。日子过得有滋有味的。说起做生意，本饼干早在当小编之前也差点成为了光荣的JS，当时可是连门面都看好了，不过在接到主编的电话后，考虑了一下还是毅然地过来了，有句话怎么说来着——为XX事业献身吧！

▲由于工作繁忙不能回家，老妈便灵机一动，寄了一张光碟给我，里面拍了一些新家的情况，虽然搬进了新居，但想想，其实自己一年到头有几天在……



☆《天下聚会》！终于正式开张啦，这里首先感谢上海玩友的大力支持，欢迎各地玩友来这里做客哦！

☆这两天疯狂陶醉于《如龙2》的世界中，不过工作繁忙，进度实在不讨喜。虽说如果PSP也能和PS3联动，将画面传接到PS3上运行，那样就可以在上班时装作玩PSP继续《如龙2》了！（怎么有种上课玩掌机的感觉……）

☆本辑特企——不剧透，还是大家自己看吧，希望各位读者能够喜欢！（〇〇）

☆组建军队的《MGS》，玩了以后米格一阵狂汗





招风

◆PC版的《宿命传说》不仅像其他回合游戏一样，只是在画面上下了工夫，经过改良的贴图系统和大幅扩充的跑局系统，会让你感觉在玩一个全新游戏一样。这样的游戏，才算是养成呢。

◆我对我所做的是否有一切后悔，不在乎多少岁的人。我永远是会做同样的选择。利刃为，所爱的人，不惜背叛自己的信。与全世界为敌，不愧为“《传说》系列”最有魅力的角色啊。

◆SE的所作所为在让人哀叹。离开《FFIX》不谈，没有松野泰己的《最终幻想战略版A2》会变成什么样子？我是不知有什么期待。



胧月

★时至年末，我的神使也在这一年中，一点一点地当作孩子来看待。今年的圣诞之战没什么可担心的。现在大家在圣诞节能梦想成真。

★突然对大学时代玩过的一段时间的某RTS旧情复燃，想产生“中毒”症状。据说办公室内也有不少人玩。陪我——去挑战。

★不为世俗的功利心所累，不为欲望所迷惑，不为空虚而悔恨，不为漫无目标的生活而让世界产生大惑。比之于有限的存在和无限的知以，宇宙的境界看上去更为具体。可对于大部分还在追求享乐和个人成功的人而言，这个世界依然如同圣贤一样可望不可及。

，最近“小豆子”在家里闹脾气。叫餐人的衣柜被它毁了两个，沙发也未能幸免于难。就连自己的脚面也被它严重抓伤，在友人的劝告下去医院注射了狂犬疫苗。可就在从医院回来的路上，又看见一只小小的野猫在在草丛中瑟缩。没办法，家里就这样又增加了一个“食客”。因为和“小豆子”长得很像，遂命名为“小三弟”。

，第一次知道原来狂犬病需要打两针。第一针已于圣诞前夕结束，明天要在圣诞节那天去医院打针。

，教目了，在街上买了一盆小小的红掌，但是目前由于办公桌都被乱七八糟的书给占领了，只能把它安置在杂乱的书柜中。

，寻找生活当中的点点滴滴快乐，你会发现自己的日子过得很幸福。

◆12月7日，加班，在车站等车时，正是午夜零时，是时大多弥漫，月淡星稀。无聊中我掏出相机，对夜空拍了张照，拍完后竟然发现照片右方树枝竟然被一个篮球大圆圆的东西遮住。树枝不是虫也不是鸟，更不是自己的手挡了镜头。吓出一身冷汗。

一下，圆状物体上似乎还有凝满冰纹理；拍完看看四周，却什么也没有。联想下时间，不禁感觉脊背发凉，赶紧将照片删除。

◆时间过得真快，转眼中国加入WTO都一年整了。中国履行入世承诺，取消对外国银行经营人民币业务的地域和客户对象限制。目前银行是否只看我不知道，但对于我等普通老百姓来说，小钱还是能派上用场的事吧。



马修

◆甲克虫

此一个朋友帮十八岁买了一辆新的大众新版“甲克虫”的车。一直很喜欢这款车型，可惜这样的一款车，实在不像一个男人可以开得出去的。只有被在办公室的来子上面了。



紫枫



紫枫

家提供一个开放的、健康的联系、交流平台，米格一定会多多努力！本期我们为大家带来的是12月初在上海组织的一次NDS玩家聚会，欲知聚会详情，就请继续往下看吧！

2006年12月2日, 大约13:00至17:00
约20到30元
Grit 525952433

——上海“又一次NDS聚会”有感

实力的宣传很快就吸引了各方媒体的关注，而11月上海连续阴雨的天气给了活动那天也竟然——天气晴朗，万里无云。这当然这是不可能的（笑）。天上很蓝，但不是乌云。这样的天气，足以让徘徊已久的大象一步跨进看台，进去聚会了。

进了“西餐厅”才知道，所有几间餐厅的东家拿了预订的名单，人数有观察了一下，预订的是大约可以容纳30人左右的大桌。说是大桌，其实也是一些中小桌拼在一起的，貌似人家茶坊也没这么大的宴会专用桌。坐下没多久，就又订了一拨东家上来，人数已经过二十，居然已经坐不下了，不得不请那东家找我们“拼桌”，而之后依然有一拨东家陆陆续续聚过来，最终聚会人数达到了40人左右。地厅虽然拥挤了点，但温馨的感觉却让人



有意思。

不过，联机的过程中，竟然还出现了少量PSP联机《怪物猎人P》等游戏的情况。哼哼，明显有来踢馆的意向。开玩笑的啦！PSP上也是有不少适合联机的好游戏哦！以后干脆让主办人改成“上海掌机游戏大聚会”算了。

按照聚会的流程，联机一段时间后，大家把自己的NDS全摆铺在了桌上，留下了夸张的“集体照”。而短暂的休息之后，又是一轮疯狂的大联机。两轮联机过程中，不少兄弟的NDS明显EN不足。游戏中EN就是能量条的意思，不过Grit早就安排准备了电源插线板和充电器……（——||）由于老大的考虑周到，没有一位兄弟的机器因熄火而退出。大约下午5点左右我们的聚会也就正式结束了，大家似乎还没有过足瘾，但也只能期待下一次聚会了。

之前说过了，本次聚会最高在线人数达到了40人左右，整个集体部分的过程为4个多小时。而来参与的玩友年龄层也相当广，小至读初中的朋友，大的有高中生、大学生、上班族，甚至极少数的朋友已经是为人父母了（这纯属仔仔队无责任胡乱猜测）。当然大部分的玩家年龄都比较小，而我则是这少数几位上班族中的一个。这样的活动，只要你是喜欢游戏的，都会很享受于此。特别是对于我们少部分忙碌的上班族来说，能有机会融入到这样的氛围中，真的是很难得。

想到曾经自己也还是一个学生，不管是初中时，还是高中、大学。那时的自己，并没有严厉的家教，可以说把绝大部分的时间都

放在了电玩以及其他自己想做的事情之中，和朋友一起分享快乐的感觉是很难被替代的。所以我可以深刻体会到大家在这次聚会中所能得到的快乐。再加上现在的学生族有了我们那时没有的东西——NDS、PSP。一直幻想自己能够在拥有NDS的前提下再去经历一次学生时代，但这当然是不可能的。其实这也就是岁月的残酷所在，长辈们小的时候也没有FC、MD，没有PS3和Wii。当我们一个个开始踏入这个现实的社会，当我们不得不为了生计而参与进无尽的工作之中（有的朋友甚至还在为能成为可悲的上班族，而在烦恼和奔波），此时玩游戏的时间已经少之又少。时间自然没有办法回到从前，但这样的活动就显得更加有意义，在这个过程中，我的确感受到了早已失去的快乐。

所以，文章的最后我想说一句，特别是对那些还在学校的学生玩友们，在不影响到学习和身心健康的前提下，好好地去享受游戏，好好地享受生活，尽量让自己少留遗憾。



▲NDS排排坐 夸张的主机集体照

近期聚会预告

聚会主题：福州NDS玩家元旦聚会

聚会内容：促进福州本土玩家交流为宗旨。请玩家尽量带上自己的NDS。届时将进行NDS联机《马车》《俄罗斯方块》等（偷偷说：有个《俄罗斯方块》的MM高手哦），当然也欢迎其它玩家加入到我们中间来。只要是玩家，我们都欢迎。

举办地点：福州

集合地点：下午2点在台湾饭店门口集合（暂定地址，可能更改，以群里通知为准）

时间：2007年1月1日，大约14:00至18:00

每人花费：50元左右

报名方式：1、加群或加Q和我取得联系报名（推荐）

2、进入福建玩家联盟跟帖报名：<http://news.ndsbbs.com/read.php?tid=308&foread=1>。

报名截至：2006年12月28日

主办人：雨中行

联系QQ：191900099

联系QQ群：21824362

栏目主持 马修

掌机王

自由談



自一九四九年我们离开大陆以后，许多事情都忘了，但记得，只有当在异乡的某些事物时才会断断续续地想起。本辑自由谈的第一篇，便是由被埋在书柜中遗忘已久的胡风先生的往事回忆。另一篇自由谈，则叙述了NDS主机发售时众人的种种问题。与今人热议可了的游戏机也还是其他中时，那种全家欢的快乐是独自一人游戏时所体会不到的。

我的 GBA

文 着火的摩天楼

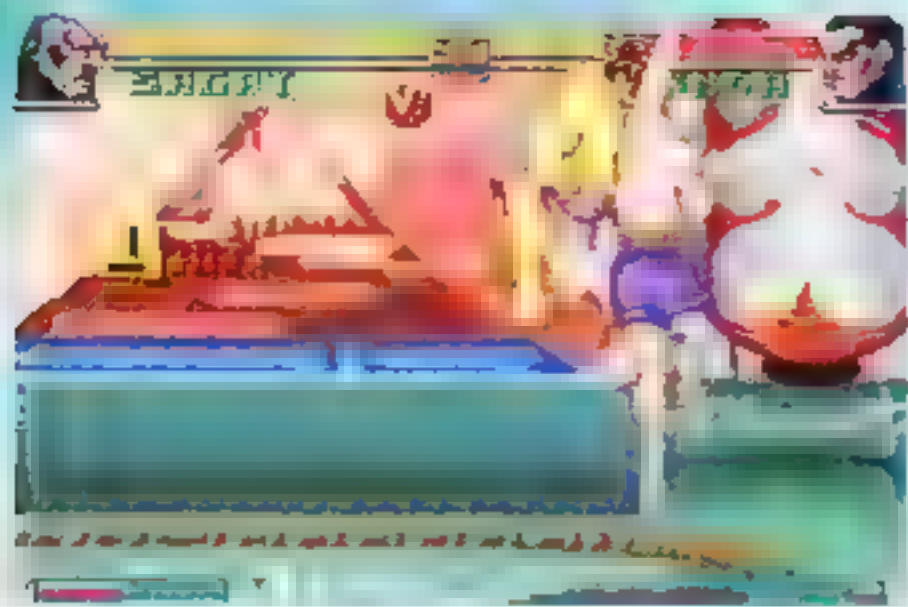
[illegible]

● ● ●

接触《A之市》,笔者的人生轨迹第一次定格在掌机上,原因很简单,就是由于工作性质不适合我的份,而对于学习中的我,掌机的归属也无疑更加方便。当然,这并不代表我的游戏生涯就此停留在8位机时代,PS我也玩,但主要玩的都是些《97格斗之王》、《徐徐大作战》这些没头没尾的游戏,而那些有头有尾、有庞大世界观和完整剧情的RPG,对于我而言并不是我感兴趣的,是可望不可及的,而时至今日,我则变成了一名不折不扣的掌机一族。

最初看到 GBA，是在当时一本颇具人气的游戏杂志上看到的，好多好多的新作游戏画面——其中最吸引我的，就是《超级街头霸王 II X》了。

对于《快打旋风》这款游戏（以下简称《快打》），20世纪90年代中期，我和同学曾玩过一段时间（但最后因为种种原因，我无缘，错过了热斗人选）。不过《快打》系列确实非常经典——这从我们的对手马修和邓飞要有了“升龙版”、“降龙版”的对战就更无趣味可言了，完全是闭着眼睛猜比出招的速度和准确性。还好，MD版《街霸》让我与同学有了新的平台，只是高中毕业阻止我再去机会找玩伴去包机，所以购买一台自己的电脑就成了我的一大心愿——当然，那时候的电脑也是贵了：那款黑白的《街霸》，不过速度奇慢，让我玩了一个星期便从此放下；还好，《热斗》系列以及后来的《街霸2》的素质都不错。当看到32A版的《街霸2》面世时，我的心已经被俘虏了……更何况还有《快打旋风》，还有《机战A》，对于经历过20世纪90年代初期中期的街



机热潮和GB二次复苏的我来说，这两款游戏同样是必玩的。

想归想，实际发售时国内炒到1000多元的价格对于当时的我来说完全不用去奢望。记得当时路过游戏店，想进去看看，结果店主被反问一句“买不买”就把我直接打发走了。我想，价格肯定会降的，买只是早晚的问题，当价钱合适时，肯定不来这家鸟店的鸟老板这来买就是了，并诅咒这家店早日关门。诅咒真的灵验了，不久后这家店莫名其妙地成为了该市其他游戏店的排挤对象，不到一个月，还没等他那1000多元的GBA卖出去，就关门大吉了。

我继续玩我的GBC游戏，反正GBC末期也是不乏大作的。后来从一个在游戏店打工的朋友那试玩了GBA后，心理防线便彻底崩溃了，不过店里开的880元的价格仍在我承受能力之上，也只好作罢。

不得不承认，那时自己虽然有着成人的年龄和外表，但某些方面亦相当幼稚。比如对杂志广告的高信信任，我看到一条广告，北京的什么公司，价格超低，700多元还得个游戏，出于对那杂志多年的感情，我几乎没对这广告有任何怀疑，拨打了长途之后，立即就将一盘《超级街头霸王II X》和GBA的钱汇了过去，还总觉得邮局的工作人员大姐看我的眼神比较怪。事后知道是我多心了，大姐左眼安的是假眼球，有谁都这个眼神。晚上，确认对方已经收到款后，我便开始畅想起在掌机上打原汁原味的《街霸》的情景。

然而这一等就是一个月，我着急了，打电话追问，得到的回答无外乎是“已经寄出，再等等。”之类的话，后来终于不一样了，接电话的人很客气地说：“对不起，折价的那批已经卖完了，要么您再等等吧。”

“要等多久？”

“大约两个月吧。着急的话您可以再汇120元买日版机。”

“我不买了，把钱退给我吧。”

“对不起，退货需要收90元的手续费。”

“谁规定的？”

“这是我们公司的规定。”

我大骂了接电话的人，生了一晚上闷气后，第二天，我打电话找杂志方面协调一下，而杂志方面的答复是“广告纠纷与我们无关”。气闷之余，我也只好将120元乖乖地汇给了对方。以前，我邮购过一些周边游戏，还算不错，然而这次让我彻底惧怕了非当面交易的邮购，更关键的，那本曾经一度作为精神寄托的游戏杂志在自己心中瞬间一落千丈，怪只能怪自己太幼稚，也许，人就是在跌跌撞撞中成长起来的，还好120元的学费不算多。半个月后，自己的那台GBA终于寄过来了，只能庆幸自己没被人骗到底吧。但是，自此，无论是对于那本杂志，还是那家公司，我都开始从心底厌恶了，上论坛，发现有和我一样被骗的人还不少，大家都在骂那家黑店，而我也例外地加入到2002年的网络讨伐大军中，后来，一个北京的网友调查后在网上公开，那家所谓的什么公司不过是个没有现货的皮包公司……

我当然想过用法律解决问题，但当时微博还没诞生的事情经常见于报端，而我不过想玩玩游戏罢了，真正打起官司，时间和精力都得大把投入，麻烦又要二次破财，真不如忍了算了。我承认，从社会角度讲，这种想法很自私，而奸商也正是利用人们这种想法欺负人；但对于即没钱又没时间的我来说，忍气吞声地接受被骗的事实是惟一的选择。说来道去，还是我贪小便宜才被骗子钻了空子。

从此，我不再轻信任何广告，更没向陌生人邮购过东西。道听途说的诚信并不可信，不找这口气，干脆就别惹这种事。要买就当面交易，不就是贵点嘛，店在还怕老板跑了？

说说当晚是怎么在老妈那蒙混过关的吧。和以前买GB、GBC后一样，我买了新机后会第一时间告诉家人，这种事情还是要和家人说开，免得一直索索祟祟。老妈问：“新出的？肯定很贵吧？”我心虚，遂插一盘GBC卡在GBA上：“妈，你看，这完全一样嘛。”“那你还买新的？多少钱？”“和旧来的一样，300多。”“你这钱呐，你怎么就不想攒点呢？你也这么大人了，该给自己将来打算打算了，你将来结婚就指望你妈你爸……”就这样，我的GBA，在我经历了有生以来最严重的一次受骗后，终于到达了我的手里，而再次经历了老妈的一番教诲后，我也开始了自己新的GBA时代的掌机生涯。



我那时看的游戏杂志没有掌机购机指南方面的常识介绍，还是在游戏店打工的朋友帮我看了

《1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.

起了很多关于生命的往事。过去的时光仿佛就在眼前，那些曾经的点点滴滴，历历在目。过去虽然没有什么意思，但那些看似平淡的日子，却是人生中最真实的部分。那些曾经的点点滴滴，历历在目。过去虽然没有什么意思，但那些看似平淡的日子，却是人生中最真实的部分。那些曾经的点点滴滴，历历在目。过去虽然没有什么意思，但那些看似平淡的日子，却是人生中最真实的部分。



NDS和我的家人们

文 雨中行工作室 海贼王子

掌机是用来做什么的？这个问题，小时候这样问，必然会被大人当作无事生非。那时候的掌机就是用来打游戏的，不管是彩色的GBA，还是五彩斑斓的GBC。那时候的掌机就是用来打游戏的，不管是彩色的GBA，还是五彩斑斓的GBC。那时候的掌机就是用来打游戏的，不管是彩色的GBA，还是五彩斑斓的GBC。

是时代在变，伴随外接设备的日益普及，掌机的使用场景也在不断变化。那时候的掌机就是用来打游戏的，不管是彩色的GBA，还是五彩斑斓的GBC。那时候的掌机就是用来打游戏的，不管是彩色的GBA，还是五彩斑斓的GBC。那时候的掌机就是用来打游戏的，不管是彩色的GBA，还是五彩斑斓的GBC。

笔者于去年暑假期间入手了一台NDS，已经购入正好一周了。这一周里，它给我一个人带来了游戏的乐趣，也给我和家人带来了不小的快乐。下面就来给大家分享一下我和家人使用NDS的快乐时光。



因为老爸的职业关系，经常在外面工作，之后迎来悠长的假期。而这漫长的假期对他来说，除了享受，更多的是百无聊赖。老爸不上网，他嫌打字麻烦，因为他拼音不好。于是我让他上网玩QQ游戏，可是他的牌技棋艺实在让人无法恭维。几乎每战必败，也只好作罢。为了让他不至于整日无所事事，我便给NDS装载了FC模拟器和大量棋牌游戏。

这下他算是真的乐在其中了，尤其是FC上的

《三国志》这款游戏，一玩就停不下来。老爸电脑显示，当然了，最低难度也能把对手杀得片甲不留。中难度也能和对方僵持着不相上下。至于难度，在一周的时间里，老爸已经通关了好几遍。被老爸打得落花流水。

除了《三国志》这款游戏之外，老爸还玩了不少其他的游戏。老爸电脑显示，当然了，最低难度也能把对手杀得片甲不留。中难度也能和对方僵持着不相上下。至于难度，在一周的时间里，老爸已经通关了好几遍。被老爸打得落花流水。



图穷匕见，老爸的牌技棋艺实在让人无法恭维。几乎每战必败，也只好作罢。为了让他不至于整日无所事事，我便给NDS装载了FC模拟器和大量棋牌游戏。



的杂志报纸之外，也就是偶尔看一些略带煽情的电视连续剧。我从网络上寻找了许许多多短小精悍的小故事，然后将装载了这些故事的NDS给老妈奉上。这下乐得老妈合不拢嘴了，整天左手拿着NDS右手握着笔，在NDS上面点点画画地阅读文章，一副煞有介事的模样。看着老妈这么开心，我也打心眼里高兴，于是趁热打铁，找来了当初老妈因为播放时间太晚而错过的韩剧。这下老妈对NDS更是寸步不离了，以致于我不得不停下玩得正起劲的《新超级马里奥兄弟》，让NDS成为老妈的私人物品。待她把NDS还给我时，我才发现她误删了游戏存档。

只许表哥们玩游戏

奶奶向来反对我玩游戏，迄今为止还将游戏机视作洪水猛兽，自打我玩掌机起，只要被老人家看到就要教训一番，这样的局面持续到《任天狗》的出现为止。事情发生在去年年底，我花150元从外地邮购了二手的《任天狗》卡带，收到游戏那天奶奶正好在家。《任天狗》的魅力当时已经人尽皆知，于是我故意坐在奶奶身旁，而后正大光明地在奶奶面前拿出NDS，悠悠哉哉地插入游戏卡、打开电源。奶奶对我突如其来的行为显得有些不知所措，显然不知道我葫芦里卖的是什么药。我随便选了一只狗狗，拿到奶奶眼前，然后说：“奶奶，给它起个啥名字好啊？”

一只活蹦乱跳的吉娃娃跃然屏幕之上，奶奶一言不发，我只好把触控笔递过去，让奶奶逗逗它，奶奶故意做出爱搭不理的样子来，我只好自己动手，使出浑身解数逗狗狗，狗狗也非常配合，第一次见面便对我言听计从，在屏幕上做出各式各样讨巧的动作。我开始喊着口令让狗狗给奶奶表演，奶奶睁大眼睛看着游戏机里的狗狗在我的指挥下上蹿下跳，然后情不自禁地伸手摸了摸NDS的触摸屏……晚上，奶奶兴致勃勃地对老爸讲述着今天发生的事情，对小狗的表现赞不绝口。从我记事起，已经很少见到奶奶如此兴奋了。

表弟表妹对小狗的痴迷更到了废寝忘食的地



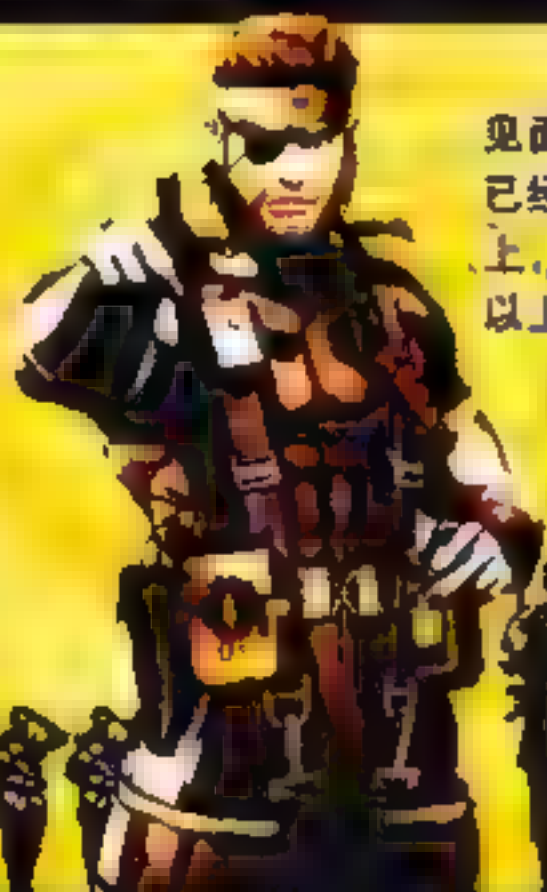
步，自从玩了一次后，使每个周末都嚷嚷着要来我家。每次，年纪稍大、个头却稍小的表弟为了率先和狗狗亲密接触，总是在暗地里偷偷使坏，把小表妹欺负得哇哇大哭，大人们闻声后便迅速赶来，结局自然是表妹一个人开开心心地和狗狗玩耍，而表弟被罚站不许吃饭……

说起来，《任天狗》的魅力确实无可抵挡，我自己对这个游戏感情并不深，买来纯粹为了赶时髦，但是却给捣蛋的表小带来了无限乐趣。每次把NDS带到学校后，只要一插上《任天狗》的卡带，便会惨遭各路女生的哄抢，看着女生们被狗狗逗得乐不可支，我真的怀疑那也许不是一台游戏机，而是一个充满生机的宠物小屋。

一年的时间真的是转瞬即逝，我还记得去年这个时候，为了凑钱邮购NDS而奔波于银行的取款机前，后来不小心少汇了10元，被苛刻的邮购商人责令补上，而补这10元所需要花费的费用就要10元……经过千辛万苦收到机器后，又为了卡带的问题一筹莫展，亏得在网友的帮助下，才摆脱了无卡可玩的困境。再想起来为了玩正版卡带而省吃俭用，在论坛里四处淘二手卡带的日子，真的是辛苦中夹杂着幸福。

虽然NDSL的出现使得NDS已经成为了狗屁落伍的机器，但是相信还是有很多朋友依旧是NDS的忠实拥趸吧。也许终究有一天我的NDS也会被NDSL取代，但是，我仍然感谢一年来NDS为我乃至我身边所有人带来的乐趣。





MGS粉丝们期待以久的“《MGS》系列”新作终于与大家见面了，本作的意义想必也不用多说了，标新立异的游戏玩法已经让饼干深入其中无法自拔。虽然从PS2上转战到了PSP平台上，但游戏依旧保持高画质，国外各大游戏网站纷纷打出了9分以上的高分，也足以见证本作的无穷魅力。

PSP 潜龙谍影 掌上行动
Metal Gear Solid Portable Ops
◆ 平台 ◆ A T ◆ 2006年10月11日 ◆ 美版
◆ 1人 ◆ 192KB ◆ 19.99美元
◆ 12岁专用产品 ◆ 12岁及以上年龄 (ESRB)



VIDEO CD
口袋光碟
收藏必备



METAL GEAR SOLID

P O R T A B L E O P S

末日危机再度降临，
Big BOSS的传奇故事仍在上演！

游 戏 操 作

↑ 半蹲
↑ 调整视角

← 移动/调整视角/按住为锁定视角

→ 移动/调整视角

↑ 移动/调整视角

按住
打开通讯界面

↑ 半蹲
↑ 调整视角

← 移动/调整视角/按住为锁定视角
按住为开启道具菜单/按住为快速装弹武器

→ 移动/调整视角
按住/按住/按住时能看地图
按住/按住/长按为跳下

伪装状态

当使用与敌地区敌兵相同兵种的队员进行潜入时，画面左上角会显示一个蜥蜴图案的蓝色图标，这表示目前敌兵对己方人员没有防备，只管大摇大摆地进入。不过也不要做出奇怪动作，翻滚、举枪等都会立刻被敌人识破。



搜索状态

一旦被敌兵发现可疑情况，或是警戒状态消除之后就会进入搜索状态，在这个状态下敌兵会提高警惕，并对附近区域进行搜索，但是不会呼叫增援，如果你再次被敌人发现就会再次触发警报。



警报状态

如果直接被敌人发现的话，就会立刻触发警报，增援的敌人会从四面八方向你涌来，在这种状态下还是赶紧躲远点，找个安全的地方躲起来，等待一段时间过后就会解除。



警戒状态

如果被敌人发现踪迹，但是又无法确认你的确切位置，敌兵就会呼叫附近援兵一起在附近区域进行联合搜捕，如果再次被敌人发现就会再次进入警戒状态。



声波雷达

声波雷达是本作新增的系统，取代了系列中曾出现过的平直雷达和声纳雷达，声波雷达主要靠内外两层声皮以及颜色来表示战场情况，外圈的声皮代表敌人行动时发出的声响，内圈的声皮代表己方行动时所发出的声响，双方行动时会以声皮震荡的形式体现出来，如果两层震荡皮互相重叠，波动非常激烈的话，就说明已经被敌人发现，此时颜色会显示敌人的大概距离：无色为很远，不用担心；蓝色就说明附近有情况，敌人会对你的声音以及踪迹做出反应；红色就很危险了，你很可能已经处于敌人的视野范围内，一旦被敌人发现就会立刻触发警报。

CQC

CQC Close Quarters Combat，近身格斗技系统源自三代，在一代中CQC在攻关过程中发挥了巨大作用。本作虽然因为PSP键位的原因为导致操作上有所简化和变更，利用CQC进行警戒等招数也取消了，但CQC系统还算是比较完整地保留了下来。下面就详细地解析一下本作中CQC的使用方法。

潜行：按住L键并走或跑进入潜行状态，以这种形式行动时不会发出脚步声，是从背后悄悄接近敌人的唯一办法，在敌人身后时，或R键可以令敌人投降。

挟持：潜行至敌人身后时，按L键可将敌人从背后挟持，这时敌人的动作完全被你控制，无法动弹。

较劲：如果从正面撞上敌人时，按L键进入敌人的较劲状态，在这个状态下如果什么都不做的话，很快就会被敌人挣脱开，敌人会逃跑或者对你展开反击。

猛摔：在较劲状态下，立刻再次按下L键与任意方向键，将用很大的力气将敌人摔倒在地上，敌人将暂时失去行动能力并可能进入昏迷状态。

破防：在较劲状态下，立刻再次按下L键，即可将敌人推开，敌人暂时失去防御能力，这时便可以从背后将敌人挟持。

勒晕：在挟持状态下，连点L键即可将敌人勒晕，之

后即可将敌人。敌人被击晕后会进入倒地状态，没有任何行动能力。

摔投：在挟持状态下，再次按下L键或R键，则会将敌人往前或者往后摔，这时立刻按L键或R键即可令敌人投降，这种状态下的敌人不会反抗。

肉盾：在挟持状态下，按住L键可将敌人作为肉盾，而自身进入主动肉盾状态，其他在你正面的敌人将不会对你展开攻击，这时可以用L键开枪射击敌人。

逼问：在挟持状态下，按住L键可将刀架在敌人脖子上对他展开逼问，有时候会从敌人嘴里说出有用的情报，这也是游戏中经常要使用的招数。

推撞：在挟持状态下，推卸任意方向键即可将敌人到任意地方，如果敌人在中途想挣脱开来，再次按下L键便可令其老实一点。



注意事项

- 1 装备不具有CQC功能的武器时无法做出CQC动作。
- 2 猛摔动作在EASY难度下可以立刻令敌人昏迷，而其他难度摔下都不会令敌人昏迷。
- 3 因猛摔而导致昏迷的敌人为六颗星，而勒索的敌人则只有一颗星，两者清醒的时间不一样。
- 4 如果潜行过去举枪让敌人投降而不再做任何后续动作，敌人在一定时间后会伺机逃走。如果是将敌人摔倒再举枪让敌人投降，敌人则会乖乖地趴在地上任你摆布。
- 5 敌人举手投降后，用枪对准敌人的要害，敌人便会挺起屁股并抖出一些有用的道具，简单难度下可以抖出4件道具。如果是趴在地上的敌人，则对他身边地直开上一枪，他也会乖乖地挺起屁股。



界面简介

人物的体力分为两个部分：体力槽和耐力槽。左边较粗的部分是体力槽，右边较细的部分是耐力槽。在普通状态下，耐力槽会因为饥饿而不断衰减。如果耐力槽过低会影响射击的准确度。耐力槽能通过食用军粮(Rations)来补充，或者在简报界面中使用等待(WAIT)命令来恢复，而体力槽必须使用药物(Medical Kit)来恢复。如果受到敌人的攻击，体力槽和耐力槽都会受到不同程度的损伤，而一旦体力或者耐力降为零，人物就会死亡。同时，在BOSS战的时候，敌方BOSS也会同时拥有体力槽和耐力

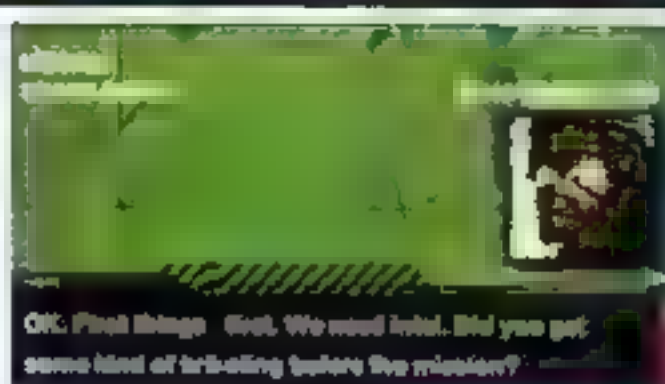
槽。如果不想杀人，那么可以使用MK22之类的麻醉型武器消耗BOSS们的耐力槽即可。



▲右下角显示你目前武器弹夹内子弹数量，以及目前的弹药量，和最大弹药量。

简报界面

由于本作采用了“任务制”的方式来推动故事的发展，而该界面是玩家经常要使用到的，所以下面就将该界面中的各个项目详细说明一下。在简报界面中按<键调出菜单，按<键确认。



任务(MISSION)

选择不同的任务地点执行任务。任务模式详解请见后。

报告(REPORT)

查看与小队成员的情报，主要都是主线和分支任务的情报，查看相关报告后便可以开启分支任务。

征兵(RECRUIT)

使用一种名为征兵箱的装置，AF+接入，只要找到W+，就可以招募新兵，找到征兵箱后，按<键加强信，然后要求，即随机获得一名新兵，每个AF+只能招募一次；2. 利用PSP专用的无线装置在全球进行招募，目前只能在有PSP+的地方使用，国内暂时无法使用；3. 输入密码，输入特定的密码获得特殊人物，目前已经公布了部分密码。

系统(SYSTEM)

存储进度，调整键位以及、游戏主菜单。

管理(MANAGE)

在这里可以对整个小队进行管理，为不同的小队和小组配置队员，并且可以配置队员身上的装备。<管理模式详解请见后。

状态(STATUS)

对于玩家目前拥有的队员数量、属性、技能、技术等级以及战斗等级，并且还可以查看队员身上的武器装备。

对战(MATCH)

使用自己的队伍进入对战模式，支持对战模式，A+模式，本地联机对战，网络对战，需要无线网卡的接入。

等待(WAIT)

使用一种名为等待箱的装置，作用是让队员在等待箱中等待，等待时间结束后队员会自动进入战斗。

管理模式

本作引入了“管理模式”，也就是所谓的“拉人入伙”的系统。在管理模式下，可以根据队员的技能特点来分配到不同的小组中，并且可以整理和配置每个人的装备。整个队伍包括Snake在内最多只能容纳100人，所以如何有效地利用每个人的特长将对游戏产生很大的影响。

潜入组(SNAKEING UNIT)

潜入组是执行任务的主力部队，这个组又分四个小队，每个小队可以配备四名队员。每个小队的配置还可以拿到网上进行对战，如何能搭配出战斗力最强悍的小组将是玩家们研究的话题。

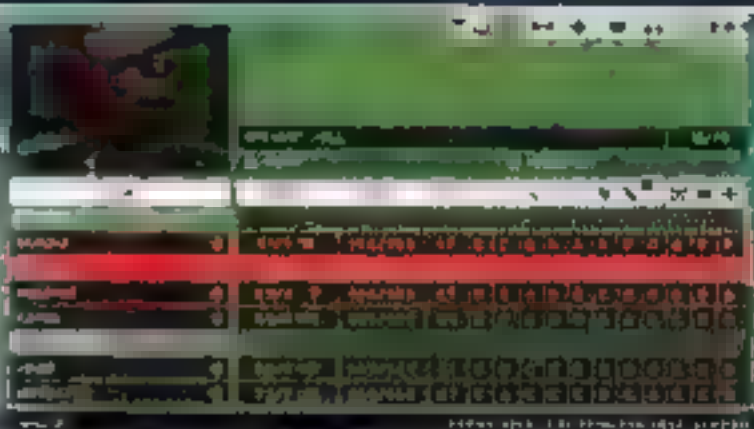
间谍组(SPY UNIT)

拥有间谍特长的队员将被安排到这个小组中，这个小组的队员分配方式是根据

地区划分的，每个地区可以配置一名间谍，根据个人侦察能力的不同，每个地区所获得的情报也将有所不同。

技术组(TECHNICAL UNIT)

拥有技术特长的队员将被安排到这个小组中，该小组最多可安排三名队员，技术级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，每次任务完之后所提供的弹药和道具就越多，有时候还会研发出一些稀有装备，例如防弹衣。



▲在这个界面的右上角一排白色图标分别表示不同的组别



医疗组(MEDICAL UNIT)

拥有医疗特长的队员将被安排到这个小组中。该小组最多可安排八名队员，医疗级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，未执行任务的队员体力恢复就越快，同时医疗药品的生产速度就越快。



自由组(INDEPENDENT UNIT)

闲杂人员就会被分配到这里，可以把这个小组叫做“废柴组”，因为他们实在没什么特殊能力，但有时候实在没人用的时候就拉出去送死好了。



新兵组(ROOKIES UNIT)

刚刚被说服的队员会自动分配到这个组，当得到有新队员投降的提示后，就可以在这个组找到这名新队员，然后根据他的能力分配到不同的组里去。



囚犯组(PRISONERS UNIT)

刚刚招募(或者说抓来的)的新兵不一定会立刻成为你的队员。一般都要关押一段时间才会投降于你，而能否尽快劝降则取决于你的队伍中有没有拥有“政客”能力的队员，无论这名队员在哪个组都可以发挥作用。

在管理界面中，方向键上下负责选择队员，左右切换不同组别，按 键选取当前队员，移动到相应的组之后再按 键进行分配，而按 键则可以查看队员的装备和能力。EQUIPMENT是队员的装备，每个队员可以随身携带四个道具，按 键可以为其队员更换道具，CAREER则是队员拥有的特殊能力，而特殊能力又分军阶和能力两种，当你使用队员代替snare进行伪装替人的时候，如果你的队员比敌兵的军阶低，就会被直接识破，即使是相同军阶，如果在敌人面前站立太久也会引起怀疑，并且无论什么军阶如果你做出可疑动作也会立刻引起敌人怀疑。而关于特殊能力请参看下表。

名称	译名	能力	适用组
ATHLETE	运动员	跑步速度比普通士兵快	潜入组
QUARTERBACK	四分卫	投掷武器可以扔得更远	潜入组
ARTIST	艺术家	对色情杂志有免疫力	潜入组
SCOUT	侦察兵	跑步速度比普通士兵快	潜入组
RECONNER	侦查者	投掷速度比普通士兵快	潜入组
SMUGGLER	间谍	攻守时给予了 被攻守时则 减小伤害	潜入组
DELIVERMAN	送货人	拾到装备道具可直接送回仓库	潜入组
SURVEYOR	测量员	地图情报修正更加准确	间谍组
SPY	间谍	降低敌地区敌人体力	间谍组
ARMS DEALER	军火商	提高敌地区武器火力	间谍组
ARMS SPECIALIST	武器专家	提升武器准单量上限	技术组
ELITE ENGINEER	精英工程师	极大提升武器弹药研发速度	技术组
ENGINEER	工程师	提升武器弹药研发速度	技术组
CHEMIST	药剂师	提升药物研发速度	医疗组
DOCTOR	医生	提高队员体力恢复速度	医疗组
NUTRITIONIST	营养学家	提高队员耐力回复速度	医疗组
POLITICAN	政治家	提高说服囚犯速度	任意组

在这个界面中按 键打开菜单对队员进行操作，更换装备 EQUIPMENT CHANGE，与按 键作用一样；使用道具 USE ITEM，立刻使用道具；更改名字 RENAME，根据你的喜好为队员改名；解雇队员(COMRADE DISCHARGE)，解雇无用的队员；交易队员(TRADE)，与其他玩家互相交换队员、睡眠交易(SLEEP MODE)，将队员置于可交易状



▲部队各项技术等指标

态,但是PSP机器必须处于休眠状态。

在队员头像下面是他们的名字(NAME,顺着往右边分别是体力(LIFE)、耐力(STAM)、感知力(SNS,即影响到地图中蓝色圆圈的能力)。接下来的系列图标则表示各种特殊技能,每个技能分C、B、A、S四个等级,等级越高,能力越高,从而能增强整体队伍的能力,它们从左至右分别是:手枪、机枪、突击步枪、霰弹枪、狙击步枪、重型武器、CQC、投掷武器、陷阱、技术能力、医疗能力,其中与武器有关的能力影响到队员们使用该武器的准确度:CQC能力不同等级会限制该人物使用CQC的能力,S级为可以使用所有CQC技能,A级为无法使用与“棒”有关的CQC

技能,B级为无法从正面对敌人施展CQC技能,C级则无法使用任何CQC技能;“陷阱”能力是指该人物摆放炸弹或者色情杂志的速度,技术能力和医疗能力则需要分配在相应的组里面才会发生作用。



▲技术等级达到99以后便能拥有能让你隐身的装置。

任务模式

任务模式是游戏的主要模式,进入任务模式之后,首先要选择任务地点,之后再选择执行任务的队伍,然后就可以投入到实际任务中去了。

在执行任务过程中,按下START键进入任务菜单画面,画面的右边是地图,地图上的白色箭头是自身所在的位置,蓝色圆圈为角色的视野范围,只有在这个范围内的目标才会显示在地图上,红色圆点即为敌人的位置,仔细看红点上还有黑点即表示敌人面朝的方向,“X”标记为本次任务的目标,有时候如果没有看见目标则需要按△键切换一下地图的楼层,有些任务的目标可能在不同的楼层上(参看地图上方台阶图标),地图最上方一个类似耳朵的图标表示目前该地区的间谍活动程度,一级为获知户外情报,二级为获知所有户外户内情报,三级为获知该地图中所有的情报。

地图右边的菜单从上至下分别为:更换队



员(MEMBER CHANGE)、更换附近的队员来执行任务、而自己则隐藏在附近、撤销任务(ABORT MISSION)、取消执行当前任务、回到情报界面、重新开始任务(RESTART MISSION)、重新开始执行当前任务、键位调整(KEY CONFIG)、调整键位设定、系统调整(OPTION)、对系统设置进行调整,例如开关字幕等等。

其中要重点说明的便是更换队员(MEMBER CHANGE)的选项,大家知道在游戏中招募同伴需要把敌人打晕或是劫持到卡车那才行,但是如果离卡车比较远的话,那搬运的效率会非常低,所以就需要利用同伴来帮忙,只要把晕倒的敌人搬运到队友所隐藏的箱子边,然后打开通讯器按△选择第二项就能直接把晕倒的敌人抬送回卡车上,并且还支持复数敌人的运送,非常方便,在游戏中一定活用这个技巧来“运人”哦。



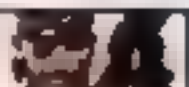
主线流程攻略

本篇攻略中只详细叙述了与主线故事相关的任务。任务与任务在时间上并没有严格的限制。某些任务需要派遣间谍进行实地调查后发回报告才能进行。空闲时间内就可以用来完成分支任务。玩家可以随时停止主线任务而去完成那些数量庞大的分支任务。这一点也不会影响主线剧情的推进。主线任务在地图上会以一个闪烁大红点表示。每个任务在得到相关的报告之后，在该地区按下START键查看地图时，会以“*”标明目的地或者需要夺取的关键道具。

剧情 作为整个《潜龙谍影》系列“整个故事剧情的补充，本作故事开始于1970年11月，也就是《潜龙谍影3 食蛇者》故事的六年以后，Naked Snake Big Boss 当时已经脱离原先的FOX部队，但却因为叛国罪而被监禁。Snake在监狱中结识了Rev Campbell，后者隶属于绿色贝雷帽的军人。



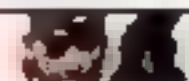
PRISON



在牢房中等待影片受到狱警的盘问和虐待。剧情，折回床下的通道来到另一个牢房，获得装备后，Campbell会教Snake一些基本操作。出门左边的敌兵，可以不理睬他直接进入对面的红门。从左边走到门下直接爬过去，解掉门口的敌兵后向右前进，上坡后右边的屋子里还有一名敌兵，解决掉他后到达指定地点即可。

剧情 率先逃出监狱的Snake潜入了附近的一处敌军基地，在找到通讯机后联络到了ParaMedic和Sigint，Snake从他们口中得知FOX部队已经发生叛乱，而自己的上司Major Zero也因叛国罪而被五角大楼给逮捕了，情况非常混乱复杂。Snake决定先返回监狱救出Campbell后一起平息这次事件。救出Campbell后两人便决定去附近一处苏联的前线巡逻基地内找些有用的信息。

SOVIET PATROL BASE



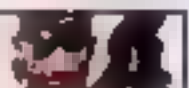
这个地区分两个部分进行。

第一次在这里，去指定地点夺取机密文件，路上的敌兵对你没什么威胁，都可以在远处轰击让他们好好睡觉。

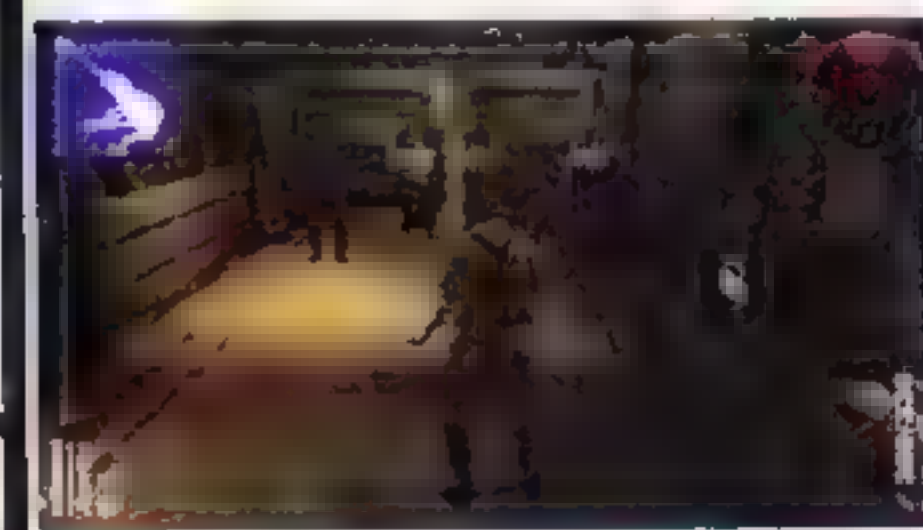
剧情 Campbell在获得这份机密文件后发现了这些叛乱者正在开发的新武器的资料，虽然又读到内容，但是Campbell还是很担心这件事。由于目前光靠Snake是无法顺利完成任务的，Campbell便灵机一动提出了一个大胆的计划，那就是让Snake潜入敌军基地并解放被俘虏士兵，让这些士兵来帮助完成任务。在出发前，Campbell告诉了Snake敌军的司令官名，Dere，是个很蠢的家伙。

对逃过哨兵检查的Snake，将遇到的第一名被兵击毙（拖到车上直接），士兵「」不是杀死他。完成任务后在系统的“MANAC”菜单中将这名被兵编入Snake的队伍中。

COMM BASE

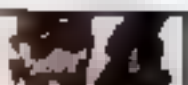


任务开始的时候，打开菜单选择MISSION CHANGE输入任务命令，由于区才解放的敌兵ONATHAN来进行任务可以会异常轻松。ONATHAN在路过时是不会攻击其他敌兵士兵的，但是如果你做出翻窗开门等操作或者在其他敌兵面前站立太久会被一起射杀。直接进入屋内来到电台完成本关任务。在以后的关卡中，会有很多任务需要用到这种利用，克服敌兵伪装潜入以降低攻关的难度，玩家们自行把握。



剧情 部队中有好多人都貌似得了疟疾，部队里目前需要一批治疗疟疾的药物。这时有一名士兵向Snake提议采取军医ParaMedic的建议，那就是前往附近的一家医院，去那里找些药。（找药的时候别忘了顺便招募些精通医学的人）

HOSPITAL



利用JONATHAN可以明目张胆地“潜入”，但是不要在敌人面前开门进屋，另外也不要被医院内的医生看见，否则会引起警报。指定地点在北方大楼的二楼（2F）。



剧情 Snake并没有在医院找到治疗疟疾的药，不过从办公室中的地图上得知药和医学设备都被运到了医院北部的训练基地了。跟随敌军将领们乘坐的直升机找到这个训练基地并潜入进去。

RESEARCH LAB



顺着路一直走到尽头，将守卫的士兵清理掉之后可以直接从箱子爬上去，科白大褂毒晕之后，从右边的斜坡上去即可来到指定地点（2F）。剧情过后指定地点变更，进入到训练基地内部即可。

剧情 由于得到了大批的药物补给，包括Campbell在内的部队人员都基本摆脱了疟疾的困扰，整支部队的战斗力得以保存。不过现在整支队伍缺乏对这个区域的熟悉情况，这时有一名士兵献计，认为现在部队里大部分人都无所事事，无法有效地投入到战斗中。所以建议在每个地区派几名有能力的人员长期在那里进行侦察，做一下内应。Snake当即认为这是个好建议，并赋予实施。

SUPPLY DEPOT



进入这个地区之前需要在这里安排间谍，等

到间谍回复报告后读取一下报告即可开始这个任务。任务很简单，到达地图上“*”处即可。

剧情 根据刚才获得的地图，了解到敌人物资补给物路线的情况。由于敌军经常会在海港与补给仓库之间来回行动，所以现在迫切要知道海港以及补给仓库的情况。由于通往海港必须经过一座桥，但现在那里有重兵把守，几乎不可能冲关。但是不管怎么样，还是要先去大桥那里侦察下情况。

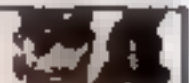
RAIL BRIDGE



这里不会理会敌人，操作JONATHAN直接跑到“*”点即可。完成这个任务之后，需要在TOWN安置一名间谍，并等待他的报告开始TOWN的任务。

剧情 来到大桥发现敌军把两辆卡车堵在了大桥上，光靠潜入是不大可能的，如果强行冲关的话，现在人手也不够。所以需要找一个能疏散他们注意力的方法，比如制造一些混乱。现在就找敌人防守比较薄弱的地方下手吧。对了，别忘了顺便带上TNT。

TOWN



从这里开始有路线的爆炸任务，如果之前没有取得过TNT炸弹的话，可以先去SUPPLY DEPOT拿取一些，TNT炸弹在SUPPLY DEPOT旁边的仓库中。去一处“*”处（其实就是辆卡车的门位置）需要安装炸弹，由于只能安装一颗引爆数，所以在安装完之后必须跑开引爆，再等警戒时间过去再去安装剩下的炸弹，全部引爆完成任务。除了引爆除了引爆TOWN的炸弹外，还可以在RESEARCH LAB



SUPPLY DEPOT SOVIET PATROL BASE 一处地区安置间谍来获得情报，然后在另一个地区的“*”处引爆炸弹，这样可以使得接下来RAIL BRIDGE任务稍微容易一些。

剧情 由于Snake的一系列破坏活动，使得大桥上的兵力几乎全部都转移了，这下可以顺利通过大桥了。

RAIL BRIDGE

如果你完成了上面的可选任务，那么这个时候桥上就几乎没有敌兵巡逻了，直接跑到指定地点即可。



剧情 Snake收到一名女间谍的线报，说某种重要的东西可能存放在海港，但您必须在那儿帮助Snake他们干掉FOX小队的叛乱。时间紧迫，现在就出发去看看吧，就算是毛茸茸还是需要去摸一下。

HARBOR

离开外岛后，进入港口，过了关卡后，从楼梯下去，出发到港口。一名可疑的人和一名苏联军官发生了争执。经过一番交涉后，你会看到，根据提示，安全被门后，就在港口的集装箱区。完成任务后在SECURITY BASE安置一名间谍。

剧情 在船舱里有个自称是“幽灵”的家伙联系上了Snake。告诉了Snake一大堆关于新型Metal Gear的相关信息。从“幽灵”那了解到Metal Gear如果不装备核武器就是废铁一堆，所以眼下要紧的事是找到核弹头仓库。附近好多区域都没有进行侦察，所以要多派点间谍进入侦察一下。

SECURITY BASE

在该地派人间谍后就能收到报告并进入该地区，在地图东边的建筑内二楼(2F)夺取机密文件。

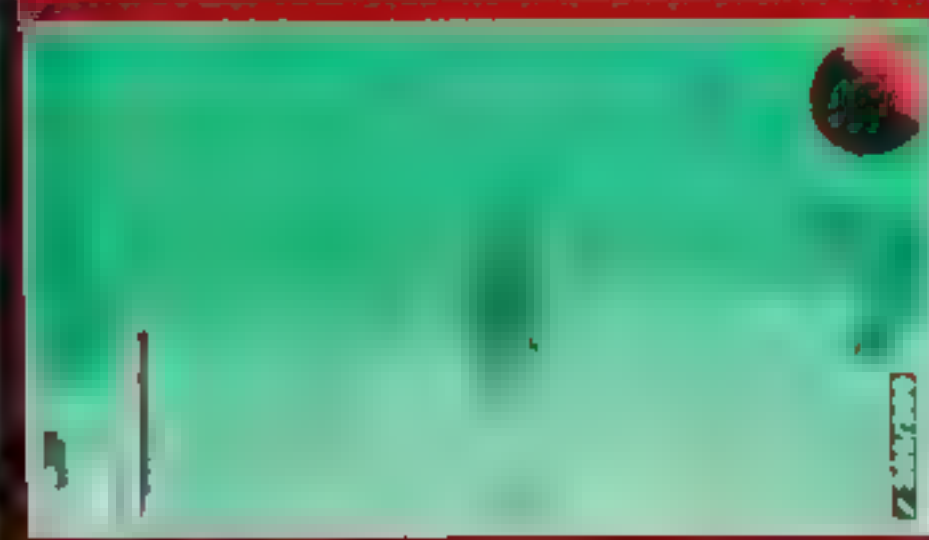
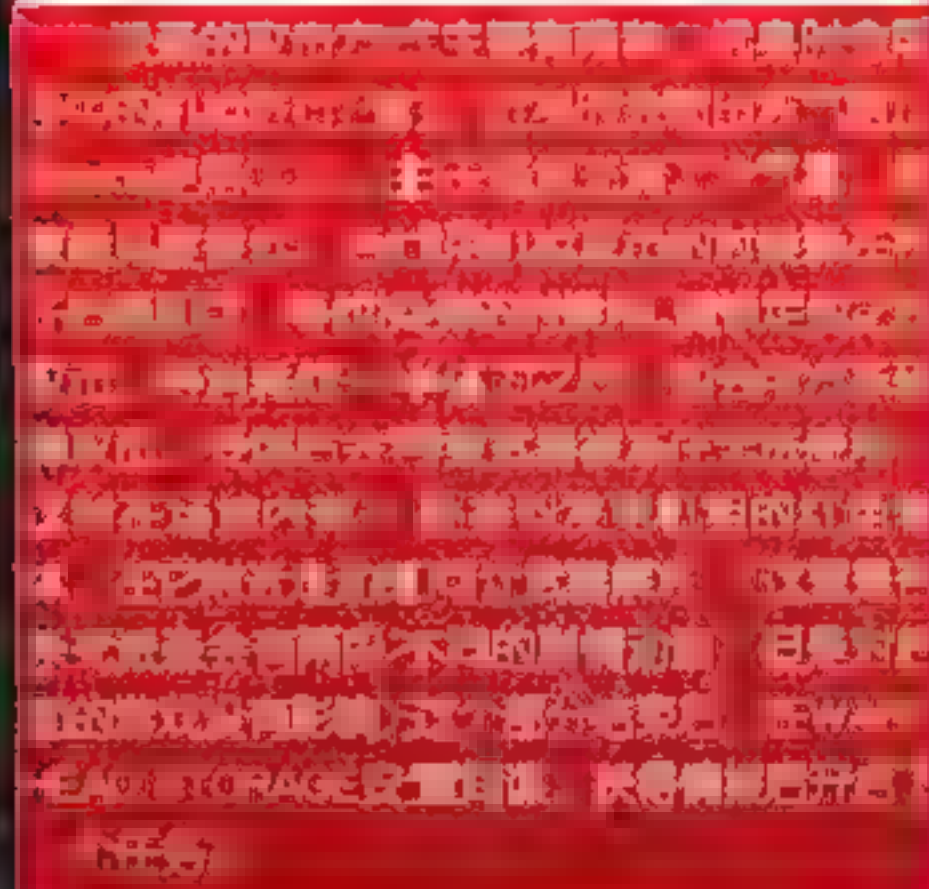
剧情 Snake带回的是一张核弹头仓库的

地图。为了阻止叛军首领Gene使用Metal Gear，必须阻止核弹头转移到仓库以外的地方。由于得到间谍情报，得知敌人将用载货电梯运送弹头，所以眼下的工作就是去破坏供应电源的动力设备。赶快行动吧，敌人的运输部队已经到位了。

WARHEAD STORAGE

如果之前说服过女军官，这一关会轻松许多，如果没有，则可以将这一关第一个女军官抓住拖回到卡车后，选择“ABORT MISSION 放弃任务”，然后等待这名女军官成为我方队员，之后再继续任务。从通道下去之后，核弹头存放的地方有看不见的红外线，注意躲藏。从二楼的门进入，通过通道回到地下(B1)，在“处女设计TN”接着发生剧情，剧情开始第一个Boss战。

BOSS战：Python



剧情 由于Python的冷气导致爆炸失败，敌人已经完成了弹头的输送。下一步继续考虑阻止发射的计划。看来剩下唯一的办法就是破坏Metal Gear本身。与弹头相比，Metal Gear本身就比较笨拙，目标比较大，能存放它的地

方或许只有高级官员或者维修人员。听“幽灵”说有一名政府官员参与了Metal Gear的运输活动，而那人目前可能就在飞机场内。安置间谍来找出飞机场的位置吧。

AIRPORT

进入机场大楼后上楼，从二楼下去绕到后方的机场塔台，在机场塔台顶端（F）有一名穿着西装的官员，从背后摸过去扶持住他，按下键拷问他即可完成任务。不要把他拖到卡车，不在进行特殊角色收集时会导致这些任务无法完成。）



●剧透● 据“幽灵”说我们正在追查的Metal Gear中的武器具有洲际弹道发射的能力。有报告说装有核弹头的潜射导弹已经转移到了发射基地，虽然不能确定，但是也不能否认这条消息。而且那名高级官员已经说明弹头已经从飞机场转移出来了。

SILO ENTRANCE

收获到情报之后，开始本外任务。这里有两条路可以走：一条是先去西边建筑的二楼去拿RPG-7，然后从塔楼下来再去北方的“X”处；如果不想拿RPG-7，就直接去“X”处在后开始BOSS战吧。（建议不用拿RPG-7，因为后期还可以拿到，不过如果想快点干掉BOSS倒是有些用处。）

BOSS战：Null

Null的射击方式主要有两种：一种是利用他的重力感应器，如果敌人不动，也有可能通过重力感应器来探测，所以最好与他保持一定的距离。如果想直接干掉他用什么武器都无所谓，如果想用MK2消耗他的重力感应器就得花点时间了。有个比较巧妙的办法：战斗一开始，就绕着这个房子和Null转圈子，他是会傻傻地用机枪不断向你射击，在射击一段时间后过会会换弹

●剧透● 正在与Null激战正酣之时，Cunningham带领着手下突然出现在Snake面前，Snake体力不支被抓。不过传奇战士怎么可能这么容易就死呢，Campbell深信Snake不会轻易死去。安排间谍们去行动吧，想尽一切办法都要找出Snake的下落。

SILO ENTRANCE

在这个任务开始之前，先在OWN地区安置一名间谍。由于Snake被抓走，所以要搜集情报获知他被囚禁在何处。在地图西南方有一处地下通道，内有一名军官站在那里，摸过去CQC逼问他即可套出情报完成任务。

●剧透● 间谍打探到Snake被囚禁在公馆，由于不知道公馆的确切位置，所以还是得要派间谍下去进行仔细侦察。间谍进入公馆后发现某些政府官员会经常去公馆，从他们口中可能会问出些什么。

RAIL BRIDGE

地图就在地图的表里套的表里，主屋门口的名字叫D-11。要主屋内部就有另外一名叫D-11，不要轻举妄动，小心干掉后即入手地图。

●剧透● 由于已经获得公馆的坐标位置，Campbell便计划组织一次秘密的营救行动，并且召集了所有战斗队员开始营救Snake的行动，发誓要救出Snake。

GUEST HOUSE

先把那个二层阳台处的那个敌兵干掉，然后从左边跳下去，从地图中可往西边走。



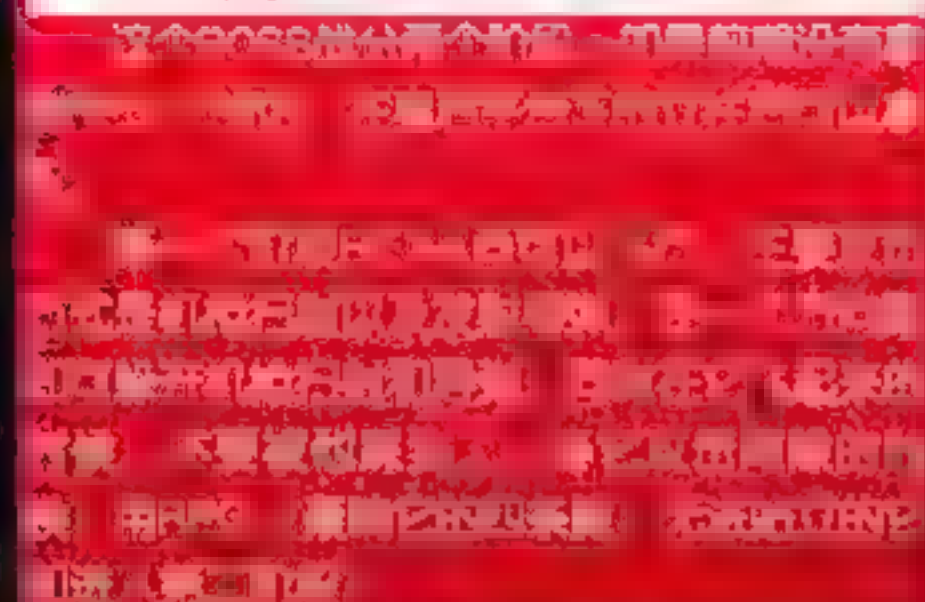
在一处狭窄的通道内走到尽头，打开左边的门，来到地下一层(B1)的“·”处即可救出Snake。

●剧 情● 营救行动相当成功，Snake能安全回来是多么欢欣鼓舞的一件事，这些都要归功于Campbell的精密计划和队员们的配合。现在还有个好消息就是，从Elisa那里得知了Metal Gear的下落，它正处在PLANT。千万不能错过这次宝贵的突袭机会。

PLANT

剧情之后来到放置Metal Gear的地点，这一段没什么可说的，来到“·”处准备迎接BOSS战吧。

BOSS战：Metal Gear REXA



剧情之后来到放置Metal Gear的地点，这一段没什么可说的，来到“·”处准备迎接BOSS战吧。



●剧 情● 从Gene的话中得知，刚才破坏的Metal Gear并不具备洲际弹道导弹的发射能

力，它只是一部测试机器，名为RAXA。而Gene正准备发射真正的CBMG，并且已经运送至火箭发射基地，更糟的是上面已经装备了核武器。不能再接受失败了，招集所有间谍在该区域进行搜索，定要找到火箭发射基地的位置。

RAVINE

此次先在SLO ENTRANCE和RAVINE安置好间谍，然后等到间谍发来情报后才能进入该地区，所以在等待的时间可以去做一些分支任务。收到情报后，先将山顶的两名军官干掉，然后走过木桥后往左走，中途有可能会遇到巨石挡路，虽然Campbell提示另寻新路，但实际上抓住山坡上的敌人即可。不久就能看到远处“·”地点，这个位置大概在地区东南方的角落B1。



●剧 情● 由于火箭发射基地的大门是电子控制，所以依靠自己是进不去的，只有想办法切断那道门的电路才行。既然现在已经找到了变电站，那就进去寻找配电箱的位置吧。

POWER SUBSTATION

这个关卡也分两个阶段，两次需要到达的“·”处也是相同的。逻辑兵的配置也基本一样，只不过任务开始的地点稍有不同。进入电厂内部有好几条路，可以从地图外围绕到电厂背后，从尽头的门进入电厂内部；也可以爬上脚手架最高处，然后一个跳跃到电厂顶部，从顶部进入。第二次需要携带TIME BOMB(定时炸弹)去安放，行动之前记得携带上。剧情之后还会再次发生与Null的BOSS战。

BOSS战：Null

虽说第三次遇到Null，但打法几乎和第一次一样。一开始就移动到旁边蓝色的集装箱旁，即可延续第一次的打法。需要稍微注意的

这个频率即可打开密码门。上去之后又会有两名敌兵，干掉他们后在密码门附近的房顶上发现另一个频率“14 42”，可以进入下一个房间。在这里先爬上箱子，在箱子夹缝中可以拿到电子干扰弹(Chaff G)，扔出 一颗之后即可让墙上的四个摄像头暂时“失明”，绕过去的时候，心墙后还有一名敌兵，清理掉他之后发现玻璃上有一个数字“128”，而这个数字其实要反过来看才对，然后与“14”组合起来成为下一个密码门的密码“14851”，开门过去后在房间的尽头拿到钥匙卡，出门后立刻从左边栏杆翻上去，往下跳至一处铁桥上，进门即来到指定地点，接下来将前往接游戏最后两场任务，说吧。

关卡 NO. 的袭击可能是个圈套，但是 Snake 已经成功在发电厂设置了一枚定时炸弹，所以现在就直奔火箭发射基地吧，Metal Gear 已经是唾手可得了。

SILO ENTRANCE

这一关的难点在于：1 五分钟的限制；2 关卡中众多手持火箭筒的敌兵；3 部分地段装有摄像头，容易引发警报。虽然说由于敌人相同兵种的队员在初期比较容易进入，但是遇到那种车也无奈家，个人建议这一关不理睬任何情况，直接奔向“发射口”。

关卡 Metal Gear 就在威当森在这个区域了，通过这里的升降机就能到达控制室，现在不知道还剩多少时间，性一死的话就是结束 Metal Gear 发射了，那么世界末日就来临了，一定要不惜任何代价阻止它发射。



SILO COMPLEX

个人感觉，到了这一关才能算是真正具有挑战性的关卡，敌人不仅武器威力大，基本都是火箭筒，而且QQC一下还不能将他们毙命，加上这里那里都装有摄像头，真是需要步步为营。

首先从斜坡上去，跳至一处木箱上可看到对面有敌兵巡逻，用MK22麻醉一个后，另外一个很快会过来查看情况，顺便也让他休息一会儿，然后从装有摄像头的立柱后直绕过去。在楼的控制室拿到开门卡 KEY E，然后原路返回从睡觉的敌兵旁锁住的门进去，进入之后左边墙壁凹处有敌兵把守，干掉后在他身后的墙上可发现“14575”这个频率，这是解开下一个密码门的密码，在密码门前按SELECT键耳

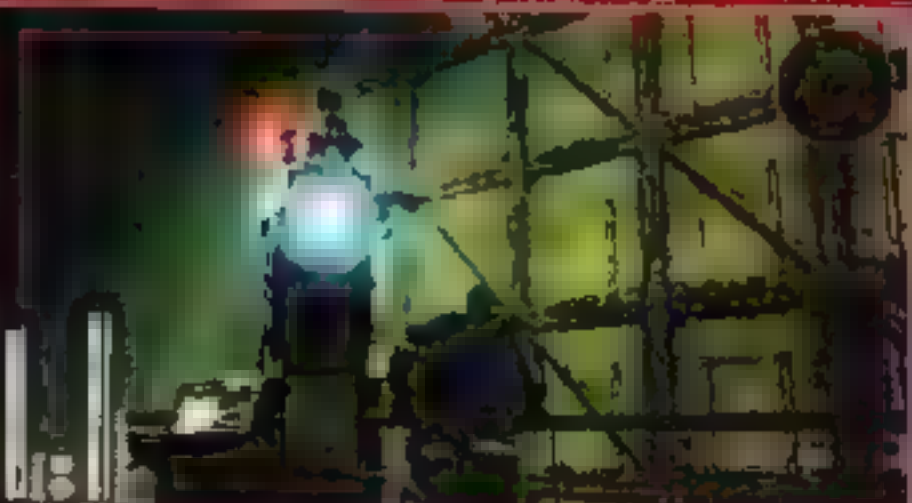
这个频率即可打开密码门。上去之后又会有两名敌兵，干掉他们后在密码门附近的房顶上发现另一个频率“14 42”，可以进入下一个房间。在这里先爬上箱子，在箱子夹缝中可以拿到电子干扰弹(Chaff G)，扔出 一颗之后即可让墙上的四个摄像头暂时“失明”，绕过去的时候，心墙后还有一名敌兵，清理掉他之后发现玻璃上有一个数字“128”，而这个数字其实要反过来看才对，然后与“14”组合起来成为下一个密码门的密码“14851”，开门过去后在房间的尽头拿到钥匙卡，出门后立刻从左边栏杆翻上去，往下跳至一处铁桥上，进门即来到指定地点，接下来将前往接游戏最后两场任务，说吧。

BOSS战：Cunningham

在《合金装备》系列中，Cunningham 是一个非常有名的角色，他是一个非常强大的敌人，拥有非常高的生命值和攻击力。在战斗中，他可以使用各种武器，包括火箭筒和狙击枪。玩家需要利用自己的智慧和技巧来击败他。在战斗中，玩家需要保持冷静，观察敌人的行动，并寻找机会进行反击。Cunningham 的战斗非常激烈，玩家需要付出很大的努力才能击败他。在击败 Cunningham 后，玩家可以获得丰厚的奖励，并继续前进。

以他的方法，玩家可以利用他的弱点来击败他。Cunningham 的弱点是他的生命值，玩家可以通过不断攻击他的弱点来降低他的生命值。此外，玩家还可以利用他的攻击模式来击败他。Cunningham 的攻击模式非常固定，玩家可以通过观察他的攻击模式来预测他的行动，并提前做好准备。在战斗中，玩家需要保持警惕，随时准备应对敌人的攻击。只有这样才能在激烈的战斗中生存下来，并最终击败 Cunningham。

另外如果你对你的射击技术很有信心的话，无论什么时候，用主视点瞄准去攻击他的



这个部位受到攻击时，只是让敌人向着你不加辨别地晃悠，加上他的攻击对你的干扰，要做到这一点实在是太难。

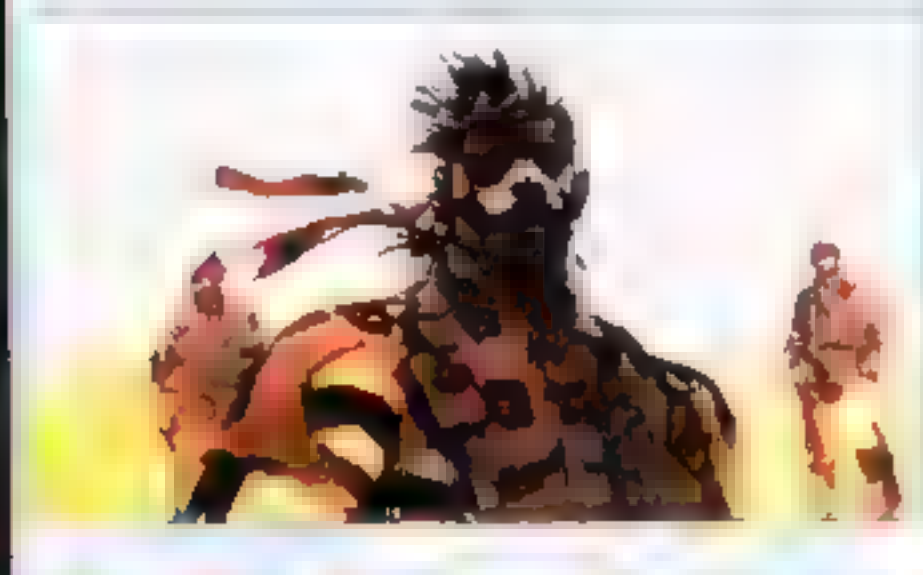
BOSS战：Gene

来到MANSION COMPOUND ROOM之后，你会发现Gene在Mansion的二楼，他正在那里等待着你的到来。Gene在战斗中主要使用两种武器，第一种是手枪，第二种是霰弹枪。Gene的攻击力非常强，而且他的攻击对你的干扰非常大，他不会让你有任何喘息的机会。但是，他的攻击力和耐力都在不停地消耗，一旦被他击中，攻击就会立刻中断，精神压迫，第二，Gene在战斗中会不断地向你扔下一些建议，建议你使用这个掩体来作为你的“盾牌”。第三，Gene在战斗中会不断地发出金光的时候，更是在高力射出的时候，这个时候比较稳妥的办法是跑上两边高处的平台，他的突刺是不会拐弯的。

而他的唯一弱点就是出现在他突刺之后的虚弱状态，这个时候你完全可以有足够的时间瞄准他。

再次发布命令，开始行动！
向击败他，迎来游戏的结局。

●剧透● 游戏最终以不是太圆满的方式结束了，FOX叛变危机被平息，Campbell回到美国又重新开始了军人生涯，而Nell也在危机平息后住进了医院，他将在那里待上一段日子。游戏中没有正面亮相过的Ocelot也从美国政府手中抢到了哲人会的遗产，而Snake貌似从叛军首领Gene遗言中领悟到了什么东西。



隐藏角色获得方法



Python

获得方法：使用MK22击败他后便会自动加入。



Nell

获得方法：任何难度通关一次后，重新读取通关存档，进入第2次存档后关机，重新启动游戏并读取存档后便会加入。



Cunningham

获得方法：1. 在1971年1月1日前完成游戏。2. 使用MK22击败他。



Elca/BOSS

获得方法：医疗等级(MEDIC LV)达到80或以上后获得。



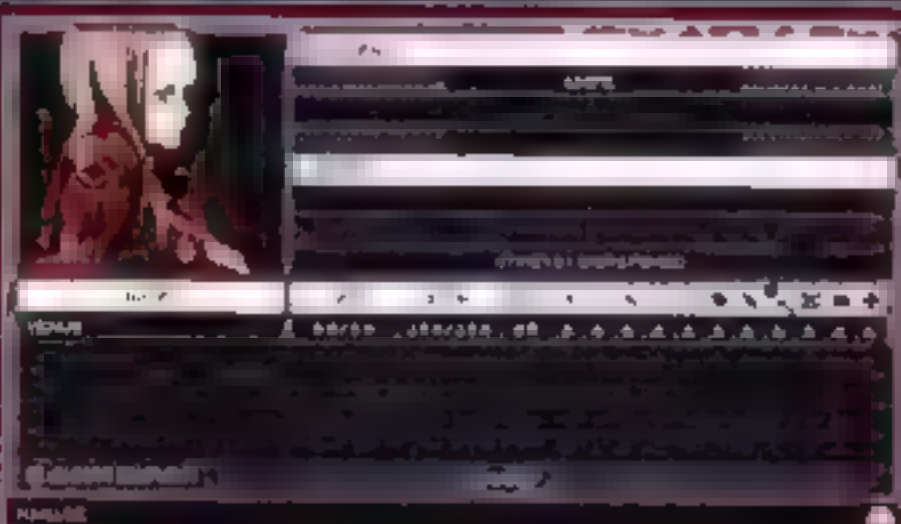
Ralov

获得方法：在Big Boss被抓走后，在WESTERN WILDERNESS安置间谍，等到解救出Big Boss后就会收到报告，然后去WESTERN WILDERNESS解救他。（注意该解救任务一旦出现就要马上执行，时间拖长了会导致任务失败。）



TELUGU

获得方法：《MGA》中的女主角，记忆棒中的存档文件夹(SAVE DATA)中必须拥有《MGA》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



VONAS

获得方法：《MGA2》中的女主角，记忆棒中的存档文件夹(SAVE DATA)中必须拥有《MGA2》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



Major Zoro

获得方法：记忆棒中的存档文件夹(SAVE DATA)中必须拥有《MGS DIGITAL NOVEL》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



ParaMedic

获得方法：完成HOSPITAL的排雷任务，找药的分支任务后，去COMM BASE地图中的发报机处联络她，接着在HOSPITAL地图中安置间谍，收到HOSPITAL发来的间谍报告后就可以去HOSPITAL找她了。



Signet

获得方法：在解救Big Boss的任务完成后去COMM BASE和Signet通话，然后在TOWN安置间谍，收到报告后可以去TOWN找他了。



Sokolov

获得方法：打败Cunningham后在HARBOR安置间谍。获得间谍报告后进入该地图。在船舶内接到GHOST的消息。然后去POWER SUB-STATION先前那个需要安放TIME BOMB的地方。挟持那里的两名士兵。逼供后获得一个Codec(145.01)。接着前往SLO ENTRANCE地图中标着*的地点。到了那里之后Campbell会告诉你使用刚才获得的Codec去开门。拿到Metal Gear的设计蓝图(Blueprints)。然后往地图PLANT中安置间谍。等到接到消息就说明Sokolov在那里了。进入PLANT在电脑房内便能找到他。



Eva

获得方法：在寻找Ocelot期间在QUEST HOUSE安置间谍。获得情报后前往QUEST HOUSE劫持一名官员。逼供几次后获得关于SECURITY BASE中LOCKER的消息。同时又会获得WESTERN WILDERNESS的报告。在WESTERN WILDERNESS中的监仓中会有一名官员。把他拖到卡车后面抓走。去SECURITY BASE地图中的指定地点。打开LOCKER。出现字幕后放弃任务。然后就去COMM BASE的发报机那里联络上了Eva。她会在一段时间后在机场出现。要你去接她。接下来就一直去机场。如果没消息来就退出任务后再进去。直到Campbell发来消息。去机场顶部控制室。发生Eva的飞机被导弹击中的事。在WESTERN WILDERNESS安置间谍后得到Eva的报告。直接过去救出她即可。



Bone

获得方法：通关前捕获至少200名士兵。通关后便能自动获得。(捕获后释放的士兵也算在总人数内。只要保证总捕获数达到200即可)。



Ocelot

获得方法：找到Sokolov之后。回到SLO ENTRANCE。在放置火箭筒的第2层有个普通军官。挟持那名军官。逼供后得知一些情报。然后在TOWN安置间谍。出现报告后前往TOWN。在地图中劫持一名官员。逼供后得知AIRPORT的相关消息。接着去AIRPORT中的控制室劫持一名士兵。逼供后获得一个Codec。然后去RAVINE地图中找钥匙。进入内房间内便能找到Ocelot。

饼干在拿到游戏后反复通关了5次。

简单 普通和EX难度都分别通过了。简单难度真是非常适合新手玩的一个模式。绝对没难度。不过从普通难度起就没那么简单了。敌人动作变得异常迅速。攻击力大增。一旦被围攻便基本无胜算。这些绝对是各路高手们感兴趣的内容。本作的剧情其实蛮有看点的。不过饼干的攻略制作时间比较紧。所以其中并没有对剧情进行深入描写。以后有机会让玩家们彻底了解一下那发生在70年代的故事吧。

编辑 LIKY 美编 咕嚕

[illegible][illegible]

1: MATCH 对战模式

这一模式在很长一段时间内除了大型联赛以外最重要的模式。这次的选人选择中相对可能有个很不错的改进,就是加入了十八支完全替补队。不得不说,弥补了以往无法即时白(白球)游戏主在选人时候的遗憾。比如作为中国玩家就完全可以把这十八支球队改为中超球队,而球员在未修改的情况下,一半是全能力50的光头姿态出现(以Player 2为),这一点的确看出厂商用心之处,不过貌似被去掉了不少遗憾。

其中“Exhibition”是进入下一步设置,而“P1 quick start”顾名思义是跳非音乐的或者快速进入比赛的选项,这里第一个“Berate”是直接与球决战,倒是不少玩惯了《WE》的朋友一脸不解,搞不懂这个是什么意思(笑)。进入Exhibition后依然是选择基本操作设置,Cursor 还是一切极灵敏,Manual是完全手动切换控制,Auto是半自动切换(默认),也就是电脑自动切换控制,球技

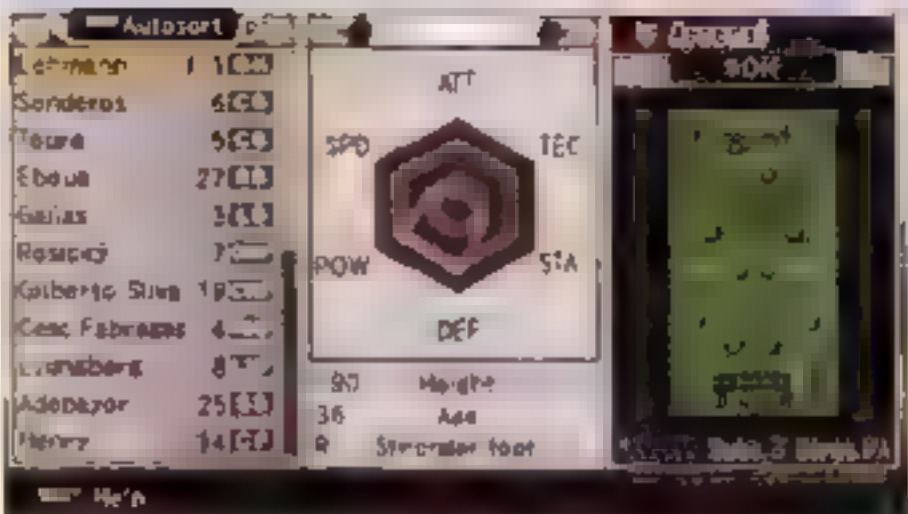
PSP **現代化巨作**
Evolution-Steep-6

◆ 1-2人 ◆ 1280KB ◆ 容量未定 ◆ 49.99欧元
◆ 对主频未定 ◆ 对主频未定 ◆ 对主频未定 ◆ 对主频未定

随着次世代主机大战的打响,“《实况足球》系列”也迎来了它生平才有一次的不规律,的确,在没有接触多大主机之前,很多玩家都不会轻易拿出系列的正统续作。于是在这个关头,注定将是《PES》的天下。但出乎意料之外,同一时期的《实况足球》是有备而来,虽然比《PES》晚,但主机能知照,不过就掌机而言,《实况足球》到了掌机的时代而《PES》还在主机时代和掌机时代是两码事自然是如此了。以下所我的细看,不过只是对主机版上的一些东西,不是对于掌机版的《实况足球》与主机版有差别,作与处不在,以下所我的细看。

[illegible]

C”的球队都是原创球员，在未编辑过之前都是默认值。而下面的Load Master cap & Data是加载大师联赛球队参赛，是本作新增的要素，真实家用平台上一直就有，也就是把大师联赛中自己组建培养的球队调上参赛。在队徽确定画面中被左右键可以更换主客场球衣，但是因为PSP本与掌对，取消了PS2平台上按△键分别切换衣服、裤子跟袜子的设定。此外最上面的“Load Master cap & Data”是导入已存在的设定，L+R键的作用由滑杆代替。



对战的比赛环境设置

Difficulty	电脑难度，Beginner难度最低，Top player最高
Match Type EX	是否开启延长赛 Silver goal是银球决胜 Golden goal是金球决胜 银球决胜无法开启点球大战
PK	是否开启点球决胜
Max No of Substitutions	换人名额 最少为0，最多一场换人7次
Injuries	是否开启受伤 Yes为开启 No为关闭
Match Time	比赛时间 最少5分钟 最多30分钟
Time	比赛时间，Random为随机，Day为白天，Night为晚上
Season	比赛季节 Random为随机 Summer为夏天 Winter为冬天
Turf grain	球场 这里实际上只能选择草皮 没办法 PSP机能有限
Ball Type	比赛用球 这个能直接看到效果 不用说明了
Ball Effect	回放中球的特效 就是那条光线 需要在PES Shop中购买
Lineup Auto Select Home	主场观众 只能选Yes或No 不能像PS2上还有若干行可以选择
Lineup Auto Select Away	客场观众，同上
Condition Home	主场队状态
Condition Away	客场队状态

比赛前的设置

Match Start	开始比赛	Change Player	换队员 用L+R键可以确认
Simple Settings	傻瓜设置战术 的确够傻瓜 打勾就可以了		球员状态 红黄牌 罚球队员和队长。滑杆可以确认球员能力
Attack	强调攻击	Set Formation	设置阵型
Defensive	强调防御	Edit Position	编辑球员在球场上的位置 这里编辑的站位不是职位
Center Attack	中路进攻	Team	球队整体设定
Side Attack	边路进攻	Change Gameplan	战术设定 一共可以设置四套，分别通过Select键+四个方向键来开启和关闭战术
Behind Backline	造越位战术	No Strategy	普通战术
Centre Fwd Play	集中突破 有反越位效果	Centre Att	中央突破为主
Play Sweeper	清道夫战术	R Side Att	右路进攻为主
Mark key player	核心战术	L Side Att	左路进攻为主
Plyr Use Ability	根据球员能力自动调整阵容	Opp Side Att	逆侧边路插上进攻为主
Plyr Use Condition	根据球员状态自动调整阵容	Change Sides	换边进攻为主
Attck Plyr ncrease	减少后场球员 增加前场球员，只能在比赛中选择	CB Overlap	中卫插上助攻
Def Plyr Increase	减少前场球员 增加后场球员，只能在比赛中选择	Pressure	全场紧逼
Fat Inj Subs	根据疲劳 伤病和状态自动替换球员，只能在比赛中选择	Counter Attack	防守反击
Auto Settings	自动设置，可以用滑杆查看设置，按X键确定设置，△键取消	Offside	造越位
Manual Settings	手动设置	Strategy Plan A	备用阵容 A
Match Start	开始比赛	Strategy Plan B	备用阵容 B

Strategy Plan A	备用阵容 A 的具体设置
Strategy Plan B	备用阵容 B 的具体设置
Team Strategy	调节防线执行战术程度, A 为执行程度最坚决, C 为执行程度最松散, 两种防线战术相互冲突, 最好根据球队特点作出取舍
Back Line	补位意识
Offside Trap	造越位意识
Attack Defence	比赛中的攻防趋势调节 可以通过 Select 键 + L R 键实现
Manual	完全手动
Auto-Defensive	自动调节防御趋势
Semi Auto	随机
Auto Attack	自动调节攻击趋势
Full-Auto	全自动
Mark Settings	球员标记
Mark key player	标记核心球员
disengage marking	取消标记
Set Piece Taker	设置罚球队员
Long FK	长距离任意球
Short FK	短距离任意球
Left CK	左路角球

Right CK	右路角球
Penalty	点球
Auto Settings	自动设置
Select Captain	设置队长
Change Settings	改变电脑设置
Auto Subs	是否开启电脑自动换人
Auto Positioning	是否开启电脑自动调节球员位置
Individual	球员攻防设定 选中一名球员会出现五个选项
Attack	攻击意识, 通过八个方向的箭头调节球员的攻击意识
Defence	一共 种等级防御意识 High 最高, Low 最低
Mark Settings	调节盯人, 守门员无法选择
Edit Position	调节场上位置 守门员无法选择
Select Role	调节球员司职 守门员无法选择
Data Management	阵容存档管理
To Top Menu	回到主菜单
disable menu	是否开启菜单功能 打勾将来直接进入手动设置 不打勾下次直接进入主菜单, 感觉很爽场的选项

MASTER LEAGUE

2

大师联赛模式

进入 MASTER LEAGUE 选择 New Game 进入新游戏, 会有若干提示。首先 Q1 提示确定游戏中电脑的实际难度, Beginner 难度最低, Top Player 难度最高, 依此类推。确认完之后进入 Q2, 这是设定大师联赛的难度。旁边的提示告诉我们这个难度实际上决定了球队的转会难度, 也就是自己球会获得球员的难易, 以及比赛结束后转会窗口的多少和球员疲劳的累积速度等, 在游戏中是不能随时调整的。原来 PS2 版的 Q3 是建立网络 ML 联赛, 因为 PSP 的原因被取消, PSP 的 Q3 是设置球队初始配置, ML Original Members 是采用大师联赛的通用初期阵容, Match Mode Members 是采用所选球队固有阵容, 因为不支持创建原创俱乐部, 所以这里取消了 Create Custom Team 选项。之后 PS2 版的还有一项确定是否开启球员成长的选项, 因为 PSP 版没有这一功能也没有收录, Q4 是决定联赛中转会市场的活跃程度, 注意这一选项在游戏开始后无法改变设置, 需要慎重考虑。一切就绪, 会进入 Confirm, 这里会在左边的提示框看到之前设置的一览, 确定的话选择 Confirm and progress 正式开始游戏, 需要重新设置选择 Return to beginning 返回。

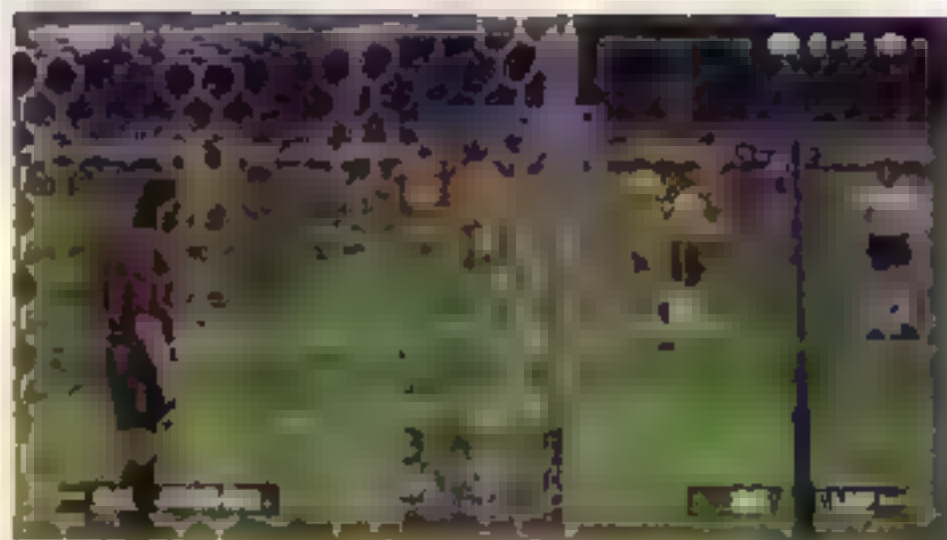
主菜单右下的 Funds 是俱乐部总资金数, 它下方的 Team salary 是球队总工资, 如果出现赤字危



机会在 Funds 左侧出现红灯, 如果赛季结束依然赤字则会 Game Over。选中球员后通常有两个选项, 上面的 Add to list 是将该球员加入列表, Delete from list 是将该球员踢出列表。下面的 Clear comparison subjects 是将该球员加入比较, 这样在屏幕右边会出现两列球员数据, 一列是当前选中球员的, 一列是被设置为参照项球员的, Compare 为取消参照。相对 PS2 版的转会种类和麻烦程度, 这里就显得简单了许多, 因为没有成长的设定, 首选自然还是要以那些自由的强力球员为主, 避开隐藏球员, 不过最好采用 S/L 大法, 否则这些人未必就肯屈就低级联赛。此外要注意工资的累积, 基本上最后一个月不要有什么大的转会动作, 以免造成赤字。当然如果希望快速拿到冠军还是先买掉低薪模式, 开到 5 分钟一场, 在液晶屏幕上开着这些效果会有惊诧莫名之感。

3 LEAGUE 普通联赛模式

在联赛模式中不仅可以选择国际联赛，同时也能选择各个俱乐部联赛，这是老当不能再老的模式。不过这次的隐藏要素比较多，为了挣足够的点数，多拿几个冠军还是有必要的，联赛有六种可以选择，但是只有选择国际联赛才能设置球队和比赛模式选项。如果是想体会纯粹的自己喜欢的欧洲联赛，这里倒是比大师联赛更方便一些，没有繁锁的设置。因为有五大联赛的存在，相对CUP模式可比性更强，纯粹打发时间的话不用为转会费思考，自然适合闲暇时候选择。



联赛模式的比赛环境设置

League	选择联赛，Serie A是意甲，Eredivisie是荷甲，Liga Espanola是西甲，Ligue 1是法甲，Eng and League是英超，International League是国际联赛
Season	赛程，只有选择国际联赛才能设置赛程形式，Full Season为双循环，也就是主客场，Half Season是单循环
Eligible Team	参加球队，也只有选择国际联赛才能设置，Club是只能选择俱乐部队，National是只能选择国家队，All teams是全部球队均可选择
Cup matches during season	联赛中是否开启联赛杯比赛
Number of Teams	参加联赛的球队数，只有选择国际联赛才能设置
Match Time	比赛时间，最少5分钟，最多30分钟
Difficulty	电脑难度，Beginner难度最低，Top player最高
Injuries	是否开启受伤，Yes为开启，No为关闭
Accumulated Fatigue	是否开启疲劳累计
Strip Selection	是否开启赛前球衣更换选项
Auto Save	是否开启自动存档
Lineup Auto Select	是否开启阵容选拔
Ball Type	比赛用球
Ball Effect	回放中球的特效，需要在PES-Shop中购买
Change General Settings	是否始终保持能够进入环境设置

联赛除了国际联赛和杯赛的规则有所不同，和比赛规则也有联赛设置选项，比如比赛一直持续到赢球的规则，另外还有联赛胜利能够获得的PES Shop点数，每个联赛夺冠可以获得18000点，共就是18000点，是笔不小的财富。

4 CUP 杯赛模式

这个比较鸡肋，除了Korinn Cup外都有点数，个人感觉既然有了简即商的单场杯赛，Korinn Cup这个杯赛实在没有出现的必要。还不错的话就，只有世界杯和欧洲杯这样的选项，赛程还算现实于现实。



5 TRAINING 训练模式

系列传统的模式，在这里可以有针对性地训练各项内容，从控球、传球、配合到射门，要成为高手，要在这里下不少功夫，不过没有加入挑战模式，如果你已经是高手的话偶尔打打对抗赛还可以消磨时间，比如坐公交车的时候。



6 EDIT 编辑模式

和PSP的上一版本一样,这次的编辑依然是精简过的,不过这并不妨碍它的经典,因为它的存在让玩家有了比赛之余更多的乐趣。相比前作,这次的PSP版本还增加了修改容错和身体,又一点让人激动。需要说明的是在新球员的编辑中一共有两个未登陆的母文件选择,根据名字我们可以判断其中一个注明了俱乐部可使用,因为数据库不同的原因,只有放在这个文件下的球员才能在球员转会选项中转入俱乐部。不过,不管是哪个母文件的输入都是采用PSP自带的输入法,不过对于玩过前作游戏版本有所变化,若输入时按“Start键”以选择

字母和符号等。球员编辑选项中需要注意的则是人I“引退”的选手要在未登录球员名单找,也就是最后一个球员名单文件下找。球队编辑中没有PSC版本能选择许多,主要的队徽选择只能在未登录俱乐部中去找,而且其实际编辑还是在PSC版本中进行然后继承到PSP版本中。PSP版本中只能实现简单地选择已编辑队徽,而在游戏存档管理选项中可以制作“转换FS存档”和“PSP互换存档”等选项将存档至文件系统,而不再保留在单独存档管理选项。

下面就编辑模式下的几个重要的选项进行详细解说

Basic Settings 球员基本资料编辑

Age	球员年龄
Stronger foot	球员惯用脚
Injury	容易受伤的程度, A 最不容易受伤 C 最容易受伤
Style of Dribble	带球动作
Free kick type	罚任意球动作
Penalty kick	罚点球动作
Drop kick style	守门员开球动作
Goal celebration 1	进球庆祝动作 1 一共 47 种可以选择
Goal celebration 2	进球庆祝动作 2 通常为帽子戏法后使用

Position 球员位置选择,按O键可以设置最擅长的位置

Favored side foot	边路适应,这一适应与利足无关,比如马拉多纳这样擅长在右路突破的左脚球员就需要在这里进行设置
Centre Forward	中锋
Second Striker	影子前锋
Wing Forward	边锋
Attacking Midfielder	前腰
Side Midfielder	边前卫
Centre Midfielder	中前卫
Wing Back	边路自由人
Defensive Midfielder	后腰
Side Back	边后卫
Centre Back	中后卫
Sweeper	自由人
Goal Keeper	守门员

Ability 基本能力,能力数值在1~99,虽然球星的关键能力都在85以上,但并不是能力高就一定好,比如攻击意识和防御意识同时很高就容易引起冲突,造成不必要的体力消耗

Attack	攻击意识,可以理解为球员对进攻相关的能力修正
Defence	防守意识,可以理解为球员在防守方面的能力修正

Body	身体对抗中的平衡能力
Stamina	耐力 数值越高比赛中体力下降得越慢
Top speed	最高速度
Acceleration	加速能力 数值越高从启动到最快速度越短
Response	反应 抢断的及时性
Agility	球员动作迅速
Dribble accuracy	盘球精度 不容易丢球
Dribble speed	盘球速度 盘带动作的快慢
Short pass accuracy	短传精度
Short pass speed	短传速度
Long pass accuracy	长传精度
Long pass speed	长传速度
Shot accuracy	射门精度
Shot speed	射门力量
Shot technique	射门技巧 数值越高处理高难度射门越容易
Free kick accuracy	任意球精准度,数值越高对任意球精度的修正越大
Swerve	弧度 数值越高对弧度的修正越大
Header	头球精度
Jump	弹跳能力
Technique	技术能力
Aggression	积极性
Mentality	意志力,数值越高其他能力越不容易受到体力下降的影响

Type 2 是滑杆传球模式。
Type 3 是特殊动作。Long
Pass Mode 为长传模式。
Chip shot 2 为射门模式。
Type 2 是□接 R 键的低轨
道挑射。在之后的操作介
绍中会具体说明

声音调节

球场效果音

BGM 调整

省电设置 On 是开启。开
启后效果音会小很多

和 PS2 交换数据

语言设定 如果对于游戏
开始时的设定不满的话可
以在这里设置

PES-SHOP 可购买隐藏要素

内容	概要	售价
Player	购买隐藏选手	150 PES 每个
Teams	购买隐藏球队	1000 PES 每支
Edit appearance (Goal celebration)	新庆祝动作	1000 PES 每个
Ball effects	回放时球路带有彩色轨迹	500 PES
BGM	开启音乐欣赏模式	100 PES
Double speed match	倍速模式	2000 PES
ML starting points	追加六星难度	5000 PES

8 WIRELESS 联机对战模式

从上作开始就存在的模式。充分发挥了PSP的无线联机功能。其实相比于PS2的网络对战对于中国的玩家。PSP的对战更实际一些。首先。你必须打开信号开关。之前有朋友忽略了这个细节。开关在机器左边下方。然后选择WIRELESS进入ID设置。一共可以设置三个ID。用L、R可以自由切换。先在Create player file设定名字。设定好后其他选项才可选。Player info里面可以设置自己喜欢的球队和球员。方便别人检索时找到共同爱好的对手。这次和前作不同的是增加了Load Master League Data选项可以读取自己培养的大师联赛球队。读取成功后在联机模式球队选取画面中可以找到。算是额外的乐趣吧。

ID 设置

Search game	检索正在准备联网的PSP
Player info	玩家资料
Add favourite team player	设置自己喜欢的球队和球员
Results of last 40 games	过去40场联网对战的结果
Create player file	建立游戏ID
Delete player file	删除游戏ID
Load Data	联网模式读档
Save Data	联网模式存档
Auto save settings	自动存档设置
Load Master League Data	读取大师联赛球队
To Mode Select menu	返回菜单

设置完菜单后选择Search game检索周围。如果周围有其他PSP主机也在运行《PES6》的联机模式那么就会检索到ID。选择ID时可以在右侧看到该ID的战绩和ID拥有者的爱好。选择一个ID联机会出现两个选项。Home Side (Environment can be set) 代表主场。只有选择主场的玩家可以设置环境菜单。Away Side (Environment cannot be set) 是客场。不能设置赛前环境。因为是后面选择主客场。所以取消了所谓建立主机副机的环节。而前作主机建网的速度优势这次也有所调整。加上本次可以进行的细节改进比较大。联机中的拖慢现象比前作稍多。不过好在只是画面拖慢。还没有按键延迟。

赛前环境设置

Match Time	比赛时间 最少5分钟 最多30分钟
Time limit	限时 联机中每项设置操作都有限时。避免浪费时间
Number of pauses	每场最多暂停次数
Condition	状态 Random 为随机 其他则为 大家状态一样
Injuries	是否开启受伤
Max No of Substitutions	换人名额 最少为0。最多一场换 人7次
Match Type EX	是否开启延长赛。Silver goal 是银 球决胜。Golden goal 是金球决胜。 银球决胜无法开启点球大战
PK	是否开启点球决胜
Time	比赛时间。Random 为随机。Day 为白天。Night 为晚上
Season	比赛季节。Random 为随机。 Summer 为夏天。Winter 为冬天

设置完后进入比赛，比赛中只有死球时才能暂停，具体有两个选项，按 Start 键进入设置菜单，按 Select 键则直接进入快速切换罚球队员。可以暂停的次数是有限制的，所以没有必要暂停的话使用罚球队员最好一直用 Select 键，如果比赛中出现了一方有球员被罚下场的情况则系统会自动中止比赛要求少人一方调整阵容，不会消耗暂停次数。

比赛中暂停菜单

操作篇

1

基本操作

进攻时

方向键	选手移动 带球
滑杆	选手移动、带球、滑杆特殊传球 (需要在键位设置中选择)、特殊操作
~键	光标控制切换
R键	加速跑
○键	长传 传中(大禁区外两侧距球门30米内)
×键	短传
△键	传身后球
□键	射]

科杆特殊设计是不用杆来锁定的，而用广告的那个按钮，比如索尼PSP上那个杆下盖，这样因为PSP右侧没有杆，也无法按下，于是只能通过左边这个杆了。而且还要特别设置，要实践以

2

控制

普城

通常带球	使用方向键保持皮球始终控制在脚下并匀速前进,如果没有设置,有杆模式则也可以使用有杆进行操作,个人的建议是如果想要流畅控球最好还是在游戏中设置视角为中等远,最远的视角基本控制很难。
带球跳跃	球员在带球运动过程回避对手的铲球侵犯并继续衔接带球动作的操作。具体的使用方法是在被对方铲到的瞬间连续点两次R键。本来随机用出的可能性就相对PS2的R2键大减。加上这次横向移动也变成了两次R后接横向方向键。所以没有前作好用。
踩球 操作一)	带球过程中放开方向键后马上点R键,控球队员会马上将球停住。

键上以传球下到底甚至击响时传手一按经常太紧，而十字键的手感倒是可以完全弥补前作按压的不适，特殊动作也就可以服善了。

防守时

方向键	选手移动
肩杆	选手移动
L 键	光标控制切换
R 键	加速炮
○键	铲球
×键	抢断方式一 自己控制的球员贴身抢断 (持续按键)
△键	门将出击, 需要对方控球队距球门员进入 我方半场 (持续按键)
[键	抢断方式二 离对方控球队员最近的非控 制球员上前逼抢 (持续按键)

[illegible]

踩球 (操作二)	带球过程中放开方向键后连点R键两次, 和PS2上的R2停球一样球员会将球停住后面向球门方向。一般用在中场得球后调整体位。
回拉球	在完全停住球的状态下, 连点两次R键再按住身体面对方向相反的方向就能实现, 不过在PSP版本中要做到完全停下来本就不如PS2版容易, 所以这一操作偶然性非常大。个人感觉不如不要在PSP版本中出现, 而且在被逼抢的情况下确实没有什么实用价值。
拨球	原地按两下R键。实际上由于很多操作都要用到连点R键, 所以变得非常不容易判断。本来是边路突进中路和防守时躲避扑抢比较好用。不过本作取消了直接十字键的横向微移。反倒不如直接过人方便了。

变向带球

超大步趟球	在加速带球变向中连点两次R键。不得不说这个非常难用。而且经常和假动作产生混乱的效果。
大步趟球	在按住R键的带球过程中向前进方向连点两次方向键。边路带球必用。直接的步动带球很难摆脱。
加速带球	按住R键的带球, 这个可能是PSP上的感觉。总觉得没有PS2版速度快。
高速带球	连续两次按R键。球员会绕跑两次后突然加速一次。而且遇到对方铲球有一定机会跳跃回避。
低速带球	其实就是带球中放开方向键。球员会自动以很慢的速度带球前进一段距离。这期间可接其他动作比一般带球中都快。

接球

基础停球	也就是利用方向键来进行调整, 不过本作中对体位的判定较弱, 需要更多的自我调整。
带球中急停	接球瞬间, 按方向键并连点两次R键就可以实现所谓的停球。可以自动调整传球和射门的角度。
面对球门的停球	接球瞬间连点两次R键, 成功后球员会自动将球停到面向球门, 不过必须要在对方半场。
漏球变向	接球瞬间按住R键和来球相反方向的方向键。球员会漏球转身继续带球。边路下底和中路反越位最常用的技术之一。对人效果更好。

3

传球

脚后跟短传	X键+身后的方向。和前作不同不一定非要正后方。稍微有些偏差也可以实现。
长距离传球	方向键+O键。这次的横向长传转移变得容易把球传出界。
不停球意识传球	接球前先按L键。接球一瞬间再按方向键。这次强化了朝前的意识。即便是想向边路转移也经常传到中路。不过因为穿透性很弹反而容易打正着。
空中意识球	按住L键+L+方向键。相比O键长传在本作的不太合理, 这一操作就显得有用了。
二过一	按住L键+X键作出二过一起势。然后选择L键+X键或O键的各种传球套路。还有所谓假二过一。传球后在球受到接应队员脚下前连点两次R键。则传球队员会自己插上。这种情况下前插球员会更坚决。不过差别主要还是在面对临时中后卫防守的变化。
手动传球	前面提到过的滑杆传球。需要提前设置。
下底传中	最传统的一种传球。在对方大禁区外两侧30米内。点一下O键为传高球。点两下O键为传低平球。点三下是地滚球。如果我方在禁区内有两人以上抢点。则按住上传中是传远点。按住下是传近点 (以在屏幕下方传中为准)。在禁区内两侧直接点X键也可以传地滚球。似乎更精准。

4

射门

射门	这次的射门尤其在禁区内射门太容易打飞, 切记一点, 轻点轻点再轻点。
吊门	吊门一共有两种, 一种是通过L+□键的高吊球, 速度较慢, 主要用于对付出击到一半的门将。还有一种是射门力度出现后单点R键的低轨道吊门, 优点是速度较快, 缺点是轨道较低, 不过需要先在按键设定中将Chip shot 2设定为Type 2才能使用。



5

假动作

(需要将按键设置中的 analog stick 设置为 TYPE 3)

绕跨	一种是利用滑杆 向前进方向连搬两次滑杆可以连续两次快速绕跨, 速度很快。另一种是连续两次点击L键, 绕跨之后接大步趟球 在边路摆脱对手和加速都很好用 最后一种连续R键三次的绕跨速度适中 绕跨次数也适中 该动作身体两侧的护球能力相当强。
假射	一种是使用滑杆在前进方向的横向连搬两次 另一种是□后接× 这种方式在面对球门时可以控制变向方向。
假传	在○按下后接× 这个是只能在禁区外使用, 也就是说必须要能够出现传球力度槽的地方才行 多用于后场摆脱逼抢
虚晃	停球时 在面向方向的垂直方向上连按两下方向键 成功后球员原地向侧面跨出一步并晃动上身。
停高球	停球前一瞬间按方向键+R键可以把球往不同方向停出很高
马赛回旋	顺时针或者逆时针转动滑杆一圈, 注意回旋并不是完全360度, 所以转的方向还是有讲究。
挑球过人	用滑杆进行下上的拉动 成功后球员轻轻挑起皮球过人, 有很强的护球功能

6

破坏进攻

逼抢	按住×键逼抢, 按住□键呼唤就近队友协防, □+×就是夹抢, 还有一种是卡位, 这次取消了R两次自动卡位, 必须要更多依靠手动
铲球 解危	○键, 可以配合R键来实现骨铲和飞铲的 用□解危比○好就在于他不用耽误时间续力, 而且会自动判定一个最安全的出球方向



7

门将

门将活动	当对方带球过了半场后, 按△键则门将出击, 如果比赛开始前开启了自动控制门将, 那么此时按住L键+△键就可以通过控制门将出击, 使用○键可以铲球和扑球, 门将抱球中放开方向键按R键则可以把球放到地上。
------	--

8

指挥

战术调节	前作已经介绍过, 由于PSP硬件上的原因, 没有L2键的配合 只能把Select键解放出来 但是PSP的Select键在右边, 就只能配合十字键来实现了, Select键位加上十字键的四个方向分别代表四种已经设置好的战术 而Select键+L R键则控制了球队整体的攻防趋势, 在单独控制球员的模式中, 连点两次R键则代表向队友示意要拿球。
------	--

9

定位球

角球	和PS2版一样 这次的○键传球除了容易助攻外 直接得分也不是不可能 因为他的弧度非常强 传球中按住方向键上是传高球 方向键下是地滚球 方向键左右为球的旋转方向 直接按×键是战术角球
任意球射门	这是通过□键和其他键的配合实现的, 其中方向键上+□为大力射门, 方向键下+□为落叶下坠球射门 本作中只要力度槽正好在中线基本都能越过人墙并命中门框内。 力度表示中则可以按△键追加射门力量以及按×键减弱射门力量, 也就是说任意球直接射门有五种力度控制, 而方向键左右控制球路旋转方向。
双人任意球	和前作使用Select键进入这一模式的设定不同 这次采用的是L+R键进入 实际上判定也很简单 不按L键的时候是罚球队员做动作, 和普通任意球的操作一样
按住L键	则切换到对做球队员的控制 按住L键+×是接球, 通常是接一脚抽射 不过也可以学98年世界杯的阿根廷来一记更精彩的禁区前短传渗透。
人墙	□键是全体起跳 ×键是全体不跳 ○+×键是部分人墙球员冲出封堵, 剩下部分起跳。在定位球的防守中按住△键不放则门将将会注重移向人墙防守一侧 当然近角也就暴露了 有得有失。

需要说明的是这次虽然PS2版本的一些常用实战方式，在PSP版中会同样很管用，而一些前作好用的到了本作则变得用不了，下面就几个PSP实用的实战技术做一评述。

射门打远角

实战效果 这次的打远角可谓变态，虽然没有PS2上那么好用，不过要打出来威胁依然巨大。具体的操作方式是在大禁区内两侧45度角范围内，射门的同时轻点方向键的上、下，根据位置决定，也就是说在上方带球就点下，下方带球就点上。效果是以极刁钻的角度打远角，在技术上需要注意的是一定要按正上或者正下，如果点斜上斜下反而射门会非常无力，甚至到不了门将就被后卫破坏了。而按上、下射远角还有一个奇特之处在于经常穿过后卫直接命中，后卫很难碰到，这个恐怕是游戏程序本身的问题，还有就是在面对外线时，也就是在禁区内斜向外侧突破时只要依照此操作，如果角度不太小也经常能让门将脱手，如果采用双前锋则通常会有我方队员跟进补射。

实用性：★★★★★



横向微移和后拉球

实战效果 前作因为仓促之中顾及PS2和PSP版的和谐，采用了直接用十字键实现横向微移的操作，虽然这不是最好的选择，但是相比于把这种操作变成连续两次按R键还是更好，不过显然把更多的义务赋予R键是很不明智的。这样的结果就是操作经常出现判定混淆，要想在激烈的对抗中做出过去曾经非常好用的横移甚至需要运气的极大帮助。而且前作中用于摆脱对方防守很好用的多次变向的横向微移变得不可能，而后拉球也因为这个原因受到干扰，因为他们的起始同样都是连续两次R键，关于这个动作其实并非拉球，而是脚内侧的连续拨球。不过，主要的使用位置还是在禁区前方，结合两次R键转身面对球门的停球方式，实际上需要连续四次点R键，操作的难度还是有的。

实用性：★

沿底线的禁区突破

实战效果 从PS2的《WE10》开始底线突破打近角就不再是什么异想天开的进球方式，特别是在对人时，底线这个位置是防守死角，因为本作角球的威胁，所以就算被破坏也没关系。突入禁区后切记不能加速，用身体挡住后面的防守球员，可以分中路，当然这是对自己没信心的，如果有信心直接点射门，切忌按方向键。进球通常是在门将和门柱中间反复弹几次。主要是突破这一下，如果是在快速下底中可以采用两次R键的急停然后转向切入。

实用性：★★★★★

Long Pass Mode模式的取舍

实战效果 在按键设置中的Long Pass Mode选项一共有五种模式，Type 1为自动搜索前方队友传球，Type 2为手动控制传球线路，Type 3为吊中线式，Type 4为传高空身后的自动式，相当于方向键+L+△键，Type 5为高空意识球的手动式，需要自己设定方向。下面讨论下五种方式的使用，主要是后三种，Type 3适合前场球员高大身体好能抢点的球员，说白了就是长传冲吊，不过没有现实那么极端。虽然在任何位置都能吊，但是还是以禁区两侧及靠前位置，反向吊中最为合适。Type 4和Type 5适合前锋身体、速度、爆发力都出众的，比如有阿德里亚诺的巴西和有亨利的法国，因为空中的意识球需要强有力的身体作为抢球的必要条件，相对来说，横向的转移最好少用，很容易传大。

实用性：★★★

横向转球

实战效果 当球彻底停住后按面对方向垂直的方向键两次，作出身体和一直脚跨向一侧的假动作，这个动作以实战看因为硬直比较长只能在对人中使用，和很多PS2版上的动作一样，虽然完美地移植到了PSP版，但是就操作而言它们并不成功。

实用性：★★

角球的威胁

【小提示】 角球直接射门的成功率是《PES6》开始加强的，可能是无心插柳吧。一般以30度为宜，罚球弧度一般要70左右，最好不要超过90，太高了变数太大。当然还要注意风向有所微调，风向参照角旗的飘动方向。力度在一半，可少不可多，最好一次把力度蓄到位。出脚后用方向键左右来控制弧线，命中的话能在近门柱入网。除了弧度要求最好还要注意球员的罚球方式，不要特别动作的。拿巴西来说卡卡和泽·罗伯托的左右组合就比小罗和卡洛斯罚球效果好。而角球传中头球攻门变化很大，主要是本作的自动卡位被取消，需要完全依靠自己实现抢点，虽然在身体接触中连点R还是有卡位效果。从实际比赛的效果来看，如果不直接射门而采用头球攻门的话应该是左侧发球时使用逆足球员，在右侧使用利足球员，这样球路的修正给人更顺手的感觉，可能和程序有关系吧，就好像PS时代从右向左攻的进球命中高于相反一样。在传球力度上切忌不要以力度槽中线为准，要么力量小点打前点蹭，要么大点打后点冲顶。在抢点过程中，方向和R键连点，不要一直按住不放。射门键最好看准球路后再点，否则就算命中也很容易打飞。

实用性：★★★★

间接任意球的用处

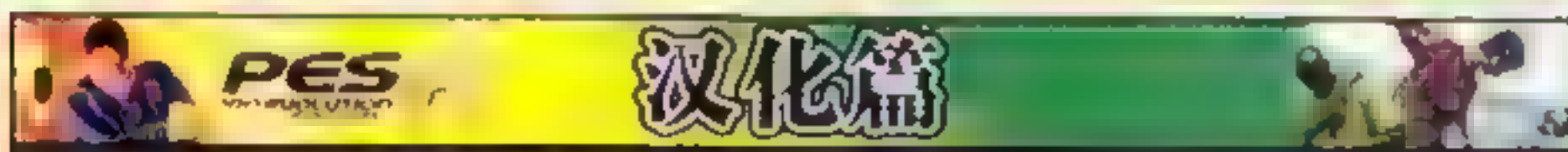
【小提示】 本次欧版为了抑止日版过于强调进攻的缺点，加强了后卫站位和断球的设定。具体就是如果对方防守队员在屏幕显示外，此时盲目往前传球多半会被抢断。这种情况很大程度也是因为《PES6》取消了自动卡位的判定。这种情况在前场任意球也一样，这时候配合任意球的作用就出来了，很简单，切换到配合任意球，按住L键+X键，然后带球前进，100%不会被断球。虽然是很简单的操作，不过确实很多朋友不爱用。

实用性：★★★★

定位球快发

【小提示】 在本方快速带球突破中如果被对手侵犯而又没有构成重大犯规（红、黄牌），而且对方后方明显缺人的情况下，此时右下角如果出现L+R的提示，则按照操作就可以使用定位球快发了。定位球快发需要注意的是球出脚瞬间的位置，要用方向键加以控制，别传到对手脚下被反击。就其整体效果对快攻有帮助，但是没有PS2上那么强的感受。

实用性：★★★



这次，国内最大的实况足球社区——版《PES》的汉化，和国内T、K、E——平台的战网，F——平台的实况足球还处在探路阶段，因为现在为止，真正统作品也才两作。笔者这次有幸见证了国内目前最专业的实况汉化小组EPT小组的第一时间汉化全过程。11月30日获得游戏后，从晚上七点到12月1日上午十点，EPT小组仅仅用了短短11个小时就完成了这次汉化，当然这次汉化离不开之前对《WE9UE》的汉化试验以及长达两个月的资料准备时间。这次的汉化不仅速度创下了国内实况汉化的记录，同时质量也非常出色，不需要存档便实现了默认全中文名单、菜单、真实队徽、图片等。之前笔者曾说过，实况足球已经成为一种文化，而在这层文化上为我们作出铺垫的就是这样一群人，他们有些或许已经工作，有些或许是即将走向社会的学生，没有更多的时间来用于游戏，但是他们中有这样一群人，将他们对实况的热爱升华为了对所有喜欢实况的朋友的爱，并



为他们制作了数量可观的汉化补丁，更可贵的是这些东西在经济上对他们完全没有帮助，有的只是精神的激励。让我们为这些默默奉献的名字致敬吧，他们是EPT_chengyu（菜单汉化）、EPT_YRWWZ（存档转换、真实队徽）、EPT_凤飞翎翎（存档制作）、NEOGEQB4（技术支持）、雨朝旭岚（图形文本）、AMICLAN（图形文本）。

这次的《PES6》比前作算是一种飞跃，可玩性的大大提高和《WE4》之于《WE3》一样，大师联赛的出现的确对游戏整体素质的提升有妙不可言的效果。经过前作的尝试，Konami在一个新的平台上再次站稳了脚跟。从副标题的改变我们看到了Konami的另一种自信和循序渐近发展的理念。在《实况足球》系列已经抛在岸的发展，开始能够心平气和，这和当初力图超越《FIFA》时是完全不一样的心态。另外一方面，我们真的看到国内玩家的成熟，特别是这次汉化的神速，过去的梗，似乎已经成长起来，或许在网络上很难看到他们真诚的宣言，但是他们通过另外一种默默无名的奉献方式，带给我们更多的快乐。



作为NDS上《游戏王》系列的第二作，本作在剧本上采用了和原作所采用的DM剧本完全不同的GX剧本，这与当年《游戏王》动画的题材相统一，进而能唤起更多《游戏王GX》动漫迷的共鸣。但是因其为了顾及动画原著中的一些战术，所以牺牲了大量其他卡牌登场亮相的机会，这也势必会引起大多数核心玩家的不满。好在本作亦史性地加入了WFC对战系统，更使得卡牌家中也能通过WFC任天堂官方网络联机服务器战遍世界高手。加上本作相比MT更加丰富的收集要素，就暂且让我们忘记已在卡片收集上的烦恼，尽情享受游戏乐趣以及WFC卡卡所带来的酣畅淋漓吧！

系统介绍

操作	
决斗中按键操作	
方向键	控制光标移动
A键	连锁、查看场上情况、确定
B键	取消连锁、取消
X键	详细资料
Y键	提示窗口半透明化
上键	资料翻页、抽卡
R键	资料翻页、抽卡
SELECT	变换控制菜单的位置
方向键	



▲本作直接通过触控笔操作非常便利。



▲元素英雄“闪光火焰人”出现时还有特写画面

当然，决斗中的一切操作都可以用触控笔进行。由于篇幅限制，文中将不对一些小要素进行介绍，其他重要部分将会在56辑“研

究中心”带给大家。另外如果将NDS主机设定成英文，游戏中语言也会变成英语，各位日文不好的朋友可要注意了。

流程进行方式

本篇攻略写作时，游戏流程已经进行到第10章。本篇攻略的流程进行方式为：在大地图上搜索决斗者→决斗→获得EXP和DP→用获得的DP在卡店购买卡片强化卡组→再搜索决斗者→发展

剧情。游戏中的主要流程是：通过控制搜索光之卡组，在地图上搜索决斗者，进行决斗，获得EXP和DP，用获得的DP在卡店购买卡片强化卡组，再搜索决斗者，发展剧情。游戏中的主要流程是：通过控制搜索光之卡组，在地图上搜索决斗者，进行决斗，获得EXP和DP，用获得的DP在卡店购买卡片强化卡组，再搜索决斗者，发展剧情。

精灵系统

这是本作新加入的系统。K社也许是看了N社“圈钱妖怪”消磨玩家时间的能力，所以有感而发地将本作也加入了这个包含了收集要素的精灵系统。可以说，这也使喜欢通过抽卡BUG进行卡片收集的玩家们耗费更多的时间。

精灵入手

随着游戏流程的推进，可以在游戏中得到卡片精灵，得到他们的同时可以入手一张其同名卡片，这些卡片也都是卡店中购买卡包所无法取得的。之后其他的精灵需要玩家在晚上随机在地图上遇到，并在与它进行的决斗中取得胜利后才有一定几率得到该精灵。

精灵升级

精灵最高3级，等级越高，其特殊能力越强。而精灵升级需要特殊的经验值，将该经验



值累积到一定量后，精灵就会升级。精灵升级的同时，还可以得到一张与其同名的卡片。

精灵升级经验值

带着精灵在决斗中，召唤/特殊召唤该精灵同名卡片并取得胜利的话，就能取得精灵升级所需的经验值。

剧情攻略

序章

迈向理想的一步

我，国见比吕，是一个有着远大理想的热血决斗者。今天我将迈出实现我人生理想的重要一步——进入那所培育了成千上万决斗精英的决斗学院。蓝天、白云、海风……没错，我目前正在开往学院入学考试所在地的船上，这时一个同年纪的男孩出现在我面前：“好久不见了！你也要去决斗学院啊？真有点担心呢，据说那里的考核是很严格的。”其实，我哪记得这个小不点是谁啊。

接着，船靠岸了，可是我这个热血决斗者居然迷路了，只记得入学考试考场好像是在

海王集团，真糟糕。不过还好，这个世界上还并不是只有我这样在地图上迷路的人。路上我还遇到了一个自称是游城十代的热血笨蛋也找不到考场。不过工夫不负有心人，我们两个路痴居然乱碰



乱撞地走进了考场。可是刚一进考场，那个在船上的小不点就当头泼了我们一盆冷水——考试已经结束了！好在我们遇到了一个爱现的负责人——克洛诺斯教授，他妄想通过和我决斗来展示自己的实力而同意我们接受考核，真是做梦，我三两下就摆平了他。不过让我意外的是，那个十代貌似还是挺厉害的，他也通过了考核。

就这样，我们踏入了决斗学院。那个小不点居然问我还记得他吗，我哪知道你是谁啊。于是，小不点生气地强调着：“我叫翔，丸藤翔！”也罢，看你人还不错，就交个朋友吧。之后，我们一起来到了学校。十代说他的目标是决斗王，真不幸呢，我的目标也是这个，看来十代你得给我让路了。接着，本校校长的讲话开始了，他居然是个大光头，真好笑。

听完背诵似的无聊演讲后，昏昏欲睡的我们走出了学校，接下来该返回自己的宿舍了。自作聪明的翔思考考我：“我们被分到了哪个宿舍呢？”当然是欧贝里斯克·红啊，一看我们身上衣服的颜色就知道了嘛！

接着，我们来到了奥西里斯·红——一座简陋的宿舍，十代和翔被分到了一个房间，而我就住在他们隔壁的房间里。来到前，翔和我约定在他房间再见。

回到房间整理一下后，我出门来到了翔的房间，他刚败给了十代，并且十分尊敬地要认十代做大哥。这时，一只死亡考拉突然出现在我们面前：“爱做梦的新生啊。”原来他是十代他们的室友——前田隼人，十代真可怜啊，得三个人挤一个房间，而我却一个人拥有一间宽敞的房间。“你们这些新生知道奥西里斯·红的意思吗？”考拉君继续说，“红是危险的信号，这个学院按成绩将学生分成了3个颜色——欧贝里斯克·蓝是从中等部提拔出来的学生、拉·黄是入学考试中的成绩优秀者，而奥西里斯·红是入学考试危险通过，只能靠车厘的学生的聚集地。”管他红黄蓝呢，我们是要成为决斗王的男人，还是先去场上逛逛吧。

我们先在拉·黄的宿舍前遇到了这次入学考试笔试第一名的优生——三泽大地，可惜的是这次他没有接受我们的决斗请求，那就下次吧。接着，我们又来到了一所超豪华的宿舍，可是这里的人都很不友善地把我们赶了出去，原来这里就是欧贝里斯克·蓝的宿舍。然后，我们来到了欧贝里斯克·蓝女子宿舍前，并遇到了一个叫天上院明日香的漂亮美眉。最后回到宿舍食堂，享用完美味的午餐，欢迎晚餐后，我正式开始了在这个学院里的生活。

第1章

初露锋芒

早上在去上学的路上，我遇到了一个叫多美的大妈正在推车，看她一副吃力的样子，就帮她推了上去；放学后，我就到处找了些虾兵蟹将练练手；晚上到灯塔看到了明日香和一个男子在那里对话。以上就是我上学的第一天了，之后的每天我也一直是早睡早起，认真上课，课后积极用虾兵蟹将练手。

就这样，我练到了LV4，也在红宿舍间有了一点名气了。这天晚上，我正准备上床睡觉，十代却兴冲冲地敲开了我的房门——这家伙刚组好了一套卡组，于是想找我决斗。这家伙的E-HERO卡组明显还漏洞百出，我不太费力地战胜了十代，不过还有点期待和他的下次决斗呢！

在之后的日子里，我战胜了好多人，包括拉·黄的大原和小原！看来拉·黄的实力也不

过如此嘛。

Tips.

1



第二天，十代急急忙忙地敲开了我的门，糟糕！快迟到了！于是我们赶紧跑去上课，可是还是来不及了，我们被克洛诺斯教授公报私仇地罚站。课后，克洛诺斯教授将我们叫到了他的办公室，并告诉我们在发生了欧贝里斯克·蓝的学生在深夜被巨人决斗者袭击的事件，并委托我们进行调查。

黑夜来临，我和十代开始四处寻找犯人



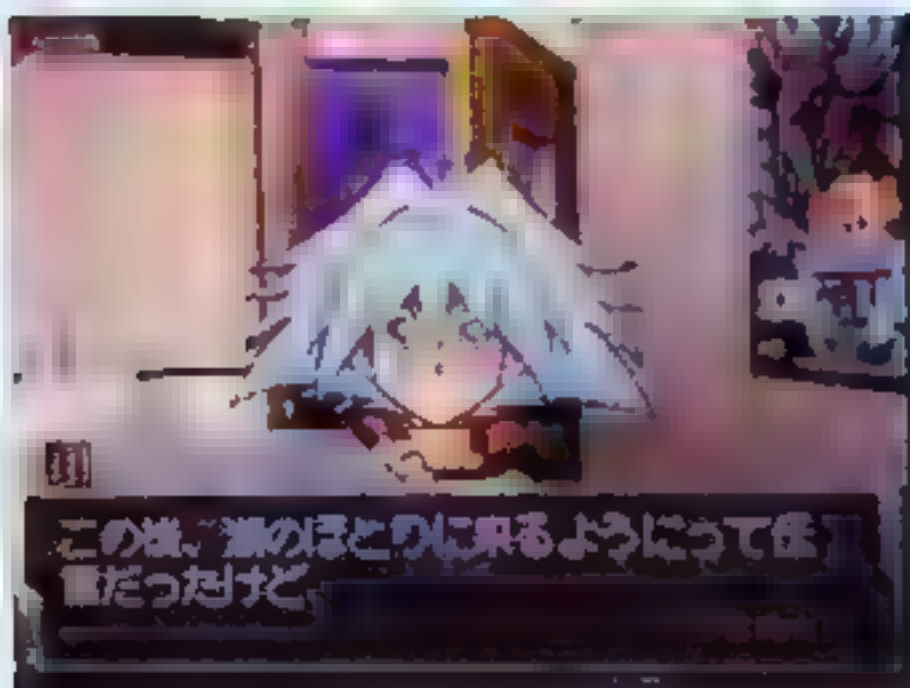
并在岛东找到了线索——一个叫慕谷的蓝的学生告诉我们犯人出现了。于是我们急忙追到岛南，并在这里遇到了变装决斗者。

战胜这个传说中的巨人后，我们发现他居然就是大原，而站在他身后指挥他进行决斗的就是小原。之后，我们在和大小原的交谈中得知大原虽然体型巨大，但是却因为太老实而没有决斗所必需的策略头脑；小原虽然有决斗的实力，但是却总是因为懦弱而输掉比赛，所以他们总是被欧贝利斯克·蓝的家伙们嘲讽。于是他们才想出了这个集二人之力来展示自己决斗能力的办法，也同时可以报复下欧贝利斯克·蓝的学生。我们见他们也认识到了自己的错误，就答应帮他们保守这个秘密。

解决掉大小原事件后，我又战胜了欧贝利斯克·蓝的慕谷和取卷两次，这两个家伙虽然败给了我，但是我可以看出他们还是并不服气的。

Tips. 2

欧贝利斯克·蓝的决斗者，实力很强，但性格却很老实，所以很容易被欺骗。在战斗中，可以利用这一点，通过言语上的诱导，使其做出错误的判断。例如，在战斗中，可以先示弱，让对方放松警惕，然后再突然发动攻击，这样就能轻松取胜。



晚上，翔跑来传达说有人在岛南湖边等我。跑去一看，原来不服气的慕谷和取卷叫来了他们的老大——万丈目。路过的明日香正好目睹了我战胜万丈目的这一过程，万丈目看到明日香后，很不服气地走了。在听过明日香对我实力的赞赏之词以及让我远离万丈目的忠告后，我返回了宿舍。

Tips. 3

万丈目是一个非常强大的决斗者，他的实力远超其他学生。在战斗中，可以利用这一点，通过言语上的诱导，使其做出错误的判断。例如，在战斗中，可以先示弱，让对方放松警惕，然后再突然发动攻击，这样就能轻松取胜。

从此之后，明日香身边的两个美眉枕田和浜口也愿意接受我的决斗请求了，再各战胜她们2次后，我收到了明日香寄来的邮件——“晚上，欧贝利斯克·蓝女子宿舍前有事相谈”。佳人有约，岂可不赴？于是，晚上我悄悄地来到了欧贝利斯克·蓝女子宿舍前，可是枕田和浜口却把我当成了偷窥者，明日香也否认曾经给我“封口信”完了，难道是被谁陷害了？幸好明日香提出以决斗做了解的方案。

Tips. 4

欧贝利斯克·蓝的决斗者，实力很强，但性格却很老实，所以很容易被欺骗。在战斗中，可以利用这一点，通过言语上的诱导，使其做出错误的判断。例如，在战斗中，可以先示弱，让对方放松警惕，然后再突然发动攻击，这样就能轻松取胜。

胜利后，明日香答应决不将此事传出去，于是我满意地走了，毕竟又享受到了一场快乐的决斗。望着我远去的背影，枕田和浜口依然不甘心就这样放掉我这个“偷窥者”，然而明日香对她们道出了实情——那封信的确是她们写的。



是因为仰慕凯撒而偷偷来到这里的。走前，早乙女含情脉脉地说：“我还会再来的，国见大人！”啊啊啊啊！激动啊！我等着你，可爱的LOLI！

早乙女走后，翔告诉我们，凯撒其实是他的哥哥，原名丸藤 亮，翔也是为了追随哥哥的足迹，成为像凯撒那样厉害的决斗者而来到这所学校的。

早乙女走后的第二天，三泽带着他刚组好的第七个卡组登门造访，再次让我发出了决斗请求。但是，在男儿国见的面前，任何卡组都是没有用的！三泽的这个第七个卡组自然也不例外。三泽却并不气馁，他表示将继续完善卡组并再次挑战我。有志气！我，男儿国见随时奉陪。

第二天，我在岛西搜索决斗者的时候突然发现了正在偷偷组卡组的隼人，他看到我后慌张把卡组散落了一地，在临走时还嘱咐我千万别把这件事告诉十代他们，呵呵，这小子终于也有干劲了啊。

LV9后的一天晚上，十代叫我去食堂进行恐怖故事座谈会。座谈会上，大家都讲着各自的恐怖故事，翔提到了一种“暗之决斗”的黑暗游戏，相传岛上有很多人都在深夜的时候到森林的深处去玩黑暗游戏，而在黑暗游戏中输掉的人不仅仅是放弃了胜利这么简单，在这同时他还将失去自己的灵魂；而大德寺先生也提到了岛上有一间被禁止进入的特待生宿舍，里面的人都离奇消失了，据说这也和黑暗游戏有关。大家都兴趣盎然地说着恐怖故事，没有人注意到躲在一边奸笑的克洛诺斯教授。

今晚，十代、翔叫上我一起准备去那座岛北传说中和黑暗游戏有关的废弃宿舍探险。然而我们在这座幽灵宿舍外看到明日香走了进去，于是我们也尾随着她步入了这座恐怖

的幽灵宿舍。可是我们刚一进入这座伸手不见五指的宿舍，就听到了明日香的尖叫。我们赶紧深入其中，在里面一个异常宽敞的空地上，我们遇到了一个自称是黑暗决斗者的家伙——泰坦。而明日香正是被他抓住了，为了救出明日香，我必须得和他进行一场黑暗游戏。

Tips. 9

黑暗决斗：在黑暗决斗中，玩家需要使用自己的卡组进行决斗，玩家需要使用自己的卡组进行决斗，玩家需要使用自己的卡组进行决斗。

战胜泰坦救回明日香后，我们得知她是为了找寻在这里失踪的哥哥而来的，原来她背负着这样一个痛苦的往事啊。我们走后，克洛诺斯教授从暗处走了出来，他依然一脸的好笑，看来还会有什么阴谋等着我们。

次日放学后，我和十代被叫到了克洛诺斯教授的办公室，他说学院伦理审查会投诉我们进入了学院中禁止进入的地方，目前我们面临被退学的处境。为了避免被退学，我们第二天必须和他选定的决斗者进行决斗。

次日放学，帮十代调整完他的卡组后，我们被带到了决斗场，我们的对手居然是传说中的决斗者——黑暗决斗者·迷宫兄弟！居然找来这样大名鼎鼎的人，看来老克是真想下毒手了。十代好不容易战胜了迷宫·弟，剩下的就是我和迷宫·兄的决斗了，调整好就去学院公式决斗场吧！一定不能输哦！

Tips. 10

帮十代调整卡组：玩家需要使用自己的卡组进行决斗，玩家需要使用自己的卡组进行决斗，玩家需要使用自己的卡组进行决斗。



此外，还有各种各样的卡牌，
2000 可以连番准备，这些卡牌都是卡牌大师

战胜迷宫兄弟后，我和十代也得以继续留在学校，克洛诺斯教授的诡计也再次落空。之后，在岛东部海边沙滩上，我遇到了正在偷偷哭鼻子的隼人，正向说些什么来安慰他，他居然就举起了决斗盘：“决斗！”

Tips. 11

相谈后，隼人告诉我们他之所以哭是因为他的父亲要让他退学回家——因为他是留级生，并且这学期的成绩也不怎么样。在之前他看完我们的决斗后，整个都要得沸腾起来了，也有了斗志，可在这时候却偏偏收到了父亲让他退学回家的信，自然为难而又伤心地哭了。我和十代鼓励他后，隼人擦了擦汗水，决定给父亲回信，要求继续留在这座岛上。

第3章

本校代表

随着在学院里不断从决斗中胜出，我的决斗者等级已经上升到了LV12。这天，我在岛西遇到了一个使用克洛诺斯教授的卡组的人——神乐坂，可是他只是个依赖别人卡组的可怜虫罢了，自然只有败在我手下的下场。

在宿舍门口，我遇到了翔，他说最近宿舍周围总有人徘徊，所以都不敢一个人走了。正当我们交谈时，那个可疑的人出现了——自称拉·黄学生的剑山，并要和我决斗，结果自然是我胜利了。

数日后的早晨，隼人前来道谢，此时的他已经收到了父亲的回信——他得到继续留在这个学院学习的许可了！

几天后，在岛南湖边，我再次遭遇万丈目的挑战，自然也再次取得了胜利。第二周的晚上，我在灯台从明日香口中得知有人看到万丈目一个人乘船离开了学院。

一天放学后，翔说最近超现实研究部的部员陆续离奇失踪，而这时超现实研究部部长高寺居然也来求我救他。原来超现实部召唤出了不好的卡片精灵，召唤这个精灵需要召唤者们做祭品，所以自召唤仪式结束后，部员们陆续失踪，现在只剩下了高寺一人，今晚精灵就会来找他了。而这个精灵的名字就是——索加。善良的男儿国见自然接下了这份委托。

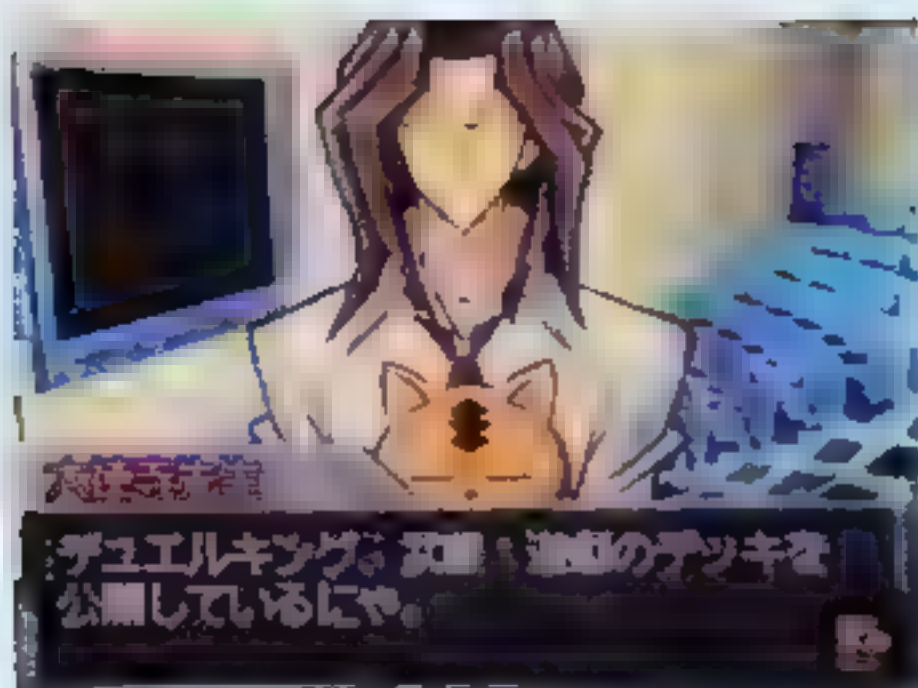
当晚回到宿舍后，半夜却被精灵吵了起来，出门一看，一座发电厂出现在了红宿舍的东边。走进发电厂，看到正要拿高寺做祭品的索加，他甚至想让我代替高寺做祭品。但是由于我身体里有着强大的力量，他不能直接将我作为祭品，所以想通过黑暗游戏削减我的力量。战胜索加的第二天，听说超现实研究部所有人都已经安然返回，真是太好了！

Tips. 12

Tips. 13

之后一日放学后，大德寺老师宣布放学后在学院资料馆将展出决斗王——游戏传说中的卡组。兴奋的我们放学后一溜烟跑到了资料馆，然而在这里的只有正在发怒的克洛诺斯教授。什么！决斗王的卡组被人盗走了！赶快找出犯人吧！

晚上，在岛西遇到了犯人——神乐坂，真



是个可怜的家伙啊，居然还妄想借助于别人的卡组以达到无敌，让你见识下什么是真正的力量吧！战胜后，十代告诉神乐，他输在缺乏对卡组的信赖上，神乐心悦诚服地将卡组交给了我。

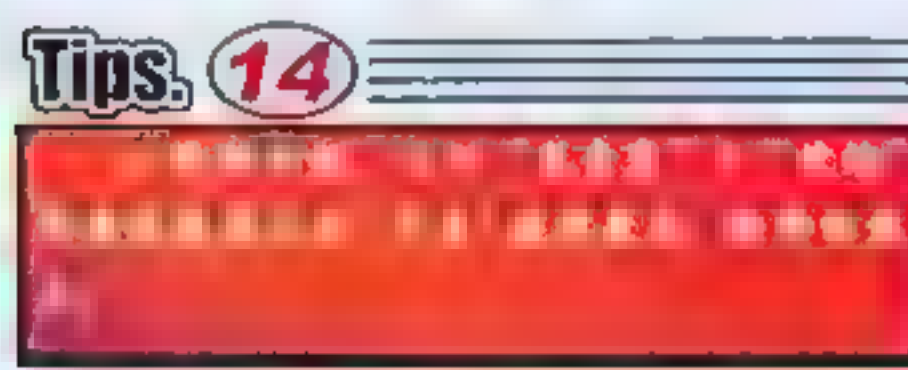
又过了几天的一个深夜，翔带着再次来挑战的剑山走进了我的房间。又来？算了，出去让你死个明白。

战后，赶来探望十代的三泽开始质疑剑山这个拉·黄学生的身份，剑山急忙逃走。



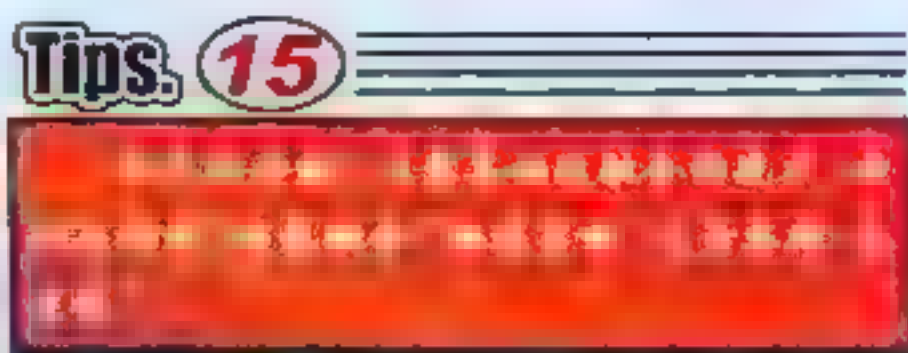
LV13的一天放学后，克洛诺斯教授通知马上要举行每年例行的两校决斗对抗赛，可是本来应该做学院代表的凯都这次却推辞出赛，所以要从其他学生中选一名为代表，目前有3个候选者：三泽、十代和我。于是，我们三人需要进行一次比赛，以确定最终出赛人选。

调整完卡组后，进入公式决斗场，我首战是对阵完成了第七个卡组的三泽。



次战，三泽又输给了十代。于是，决战在

我和十代间展开了。



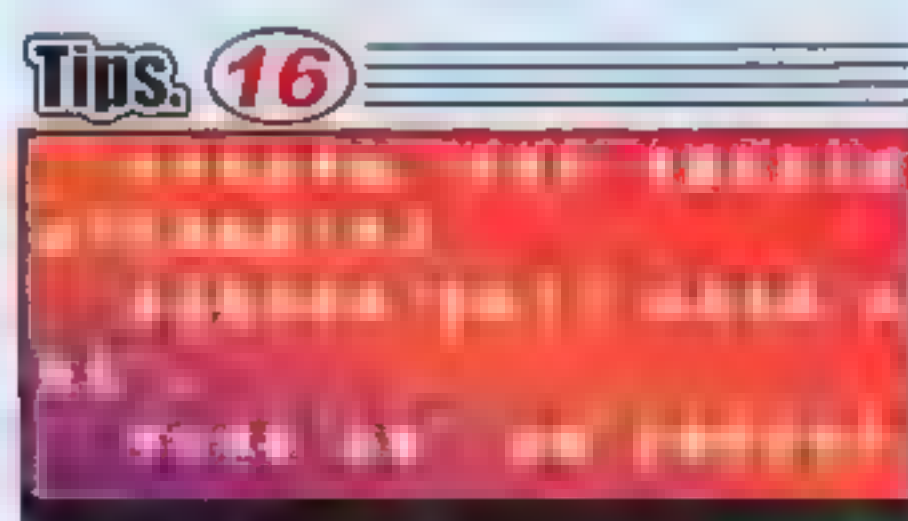
战胜十代后，我理所当然地成为了学院代表，而对抗赛将在数日后开始。

数日后，剑山再次来到红宿舍外对我发出挑战，这次继续胜利后，剑山告诉我们他不是这个学院的学生，只是因为听说这里培育了大量的决斗精英，再加上自己有不输给任何人的信心，所以乘定期船到这里找人决斗，拉·黄的制服也是他初次决斗时抢的。但是他现在决定了——明年一定要进入这所学院。

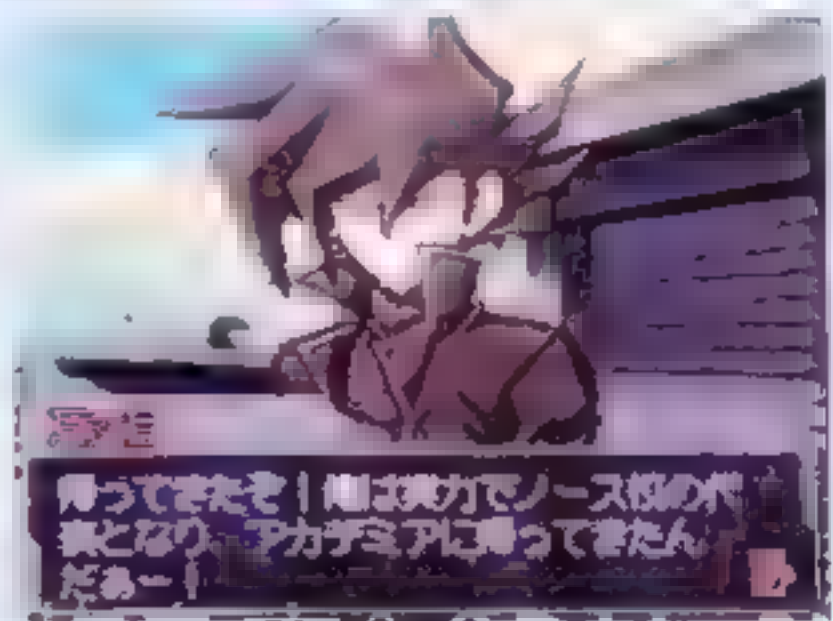
LV15，放学后大槐寺老师叫我去校长办公室。校长在那里对我勉励一番后，我就开始着手第二天的对抗赛。

次日放学后，我们在码头迎来了北校代表——他居然就是离开决斗学院有一阵子了的万丈目！此次万丈目显得越发嚣张了，开始自称“万丈目 闪电”了。

整顿好卡组后，我来到公式决斗场，——十……百……千……万……万丈目 闪电登场！至此，对抗战正式开始



比赛后，我们将万丈目送到了码头，可是他却希望能够留下来。校长同意了他的请求，但是却将他编入了奥西里斯·红。



第4章

三幻魔降临

放学后，我、十代、明日香、三泽、万丈目被叫到了校长办公室。我们走进校长办公室，克洛诺斯教授一脸严肃的焦急表情真让人不习惯呢，看来还有人没到。过了一会，最后一人姗姗来迟，他居然是凯撒！看来一定是发生了什么很严重的事吧。凯撒到后，校长开始讲本次事件——学院所在的这个岛封印着一张被称为“三幻魔卡”的卡片，据说三幻魔卡解除封印后，世界将被恶魔所包围，大地将为混沌所笼罩，最终世界将破灭，并走向“无”。目前有人却盯上了这三张卡片，校长将封印卡片的七精门的钥匙交给了我们这些校内精英，让我们用决斗守卫这些关系到世界命运的钥匙。而狙击者的名字就是——SEVEN STARS(七星王)。



在岛西，精灵突然骚动起来，在这里还碰到了十代，他的羽翼栗子球也不安地骚动着。突然，周围变成了火山，而翔和考拉君却被人关在了火山口里，一个神秘的男子也出现在我们面前：“我名Darkness——SEVEN STARS之一，你们二人的钥匙就由我收下了。”为了朋友，为了世界的命运，对决吧！战胜Darkness，救出翔和考拉君后，赶来的明日香却认出这个自称Darkness的人居然是他失踪了的哥哥，于是我们赶紧将他送去了医务室。

Tips. 17



这天上课前，田中说他在湖边看到了一个绝色美女，只是她的嘴里却有着长长的牙齿。听起来就像是吸血鬼呢。放学后，我和十代再次被叫到了校长办公室，在这里我们遇到了明日香，从她那得知他哥哥吹雪依然处于昏迷中。接着，校长分析了这次的邪恶魔传言，得出其可能是七星一员的结论。

晚上在岛南湖中心出现了一座诡异的城堡，一个绝色美女出现在了我们的面前，她就是一个吸血鬼·卡米拉——七星的一员。

接受挑战的凯撒居然败了，而且因为黑陷游戏的原因，他被变成了卡米拉的人偶收藏品。接着，卡米拉指定我为明日的决斗对手。居然把我当成了猎物，明天一定让你好看。

次晚，于古城中战胜卡米拉后，这个美丽的吸血鬼烟消云散，凯撒也平安归来。

Tips. 18

卡米拉的卡组：恶魔的利用、金库秘密、掠夺、吸血鬼恶魔、不灭的卡池

次日放学后，再次前往校长室，这回遭遇的事件是学生陆续失踪，校长让我们去找找出原因，说不定又和七精有关呢。接着，我们在岛东发现突然省出了一座古竞技场。又一个神秘女子出现——和卡米拉截然不同的类型——这个名为塔妮亚的女子高大而彪悍，自称是“伟大亚马逊一族后裔”，当然，她也是七星之一。然而要作为塔妮亚对手的标准是那个人必须是“男子汉中的男子汉”，三泽一听，就跃跃欲试地走进了竞技场以证明自己的阳刚之气。

第二天，三泽还没有从竞技场回来，于是我们担心地到竞技场一探究竟。刚到竞技场，就看到三泽魂不守舍地走了出来：“我用了我所有的卡组，可是还是败给了她。真想再和她决斗，可惜现在的我已经不能满足她的要求了。”真奇怪，明明输了，怎么还一脸幸福的表情呢？

这时，塔妮亚走了出来：“你已经无法满足我的渴望了，更热血的决斗者是谁？”于是，我踏进了竞技场。战败的塔妮亚满足地离开了，三泽也和她约定等重新组出更强的卡组后再次和她决斗。看来七星也不全是大坏蛋嘛。

Tips. 19

明日香、万丈目和十代坚持要自己保管，于是警察让大家把自己藏钥匙的地方告诉他以便指导。于是，我们将自己藏钥匙的地方告诉了他，他没有任何的异议，看来大家的钥匙都很安全呢。

次日放学后，在校长室出现的人多了一个警察，他让大家把钥匙交给他保管，但是明日香、万丈目和十代坚持要自己保管，于是警察让大家把自己藏钥匙的地方告诉他以便指导。于是，我们将自己藏钥匙的地方告诉了他，他没有任何的异议，看来大家的钥匙都很安全呢。

晚上，万丈目和十代突然跑来我的房间，他们的钥匙被偷了！难道是七星干的？在食堂，名侦探万丈目揪出了犯人的狐狸尾巴。原来他将他的卡片和钥匙放在了一起，所以卡片精灵目睹了整个盗窃经过，而犯人居然就是眼前的警察。警察见与们已经暴露，立即露出了狰狞的面目：“不愧是名侦探万丈目，实际上我就是黑暗盗贼团的首领——沙鲁达，七星的一员！我们居然忘记了偷你们其中一把钥匙，那就决斗解决吧！黑暗游戏！”

战胜沙鲁达后，我们夺回了所有被偷走的钥匙。这次要妥善保管才行了！之后的一天课堂上，大德寺老师向我们讲解了曾经有一位法老被古埃及人们称为决斗之神的历史，而这个法老名为阿比多斯3世。据说他是被称为决斗之神的少年王，他的一生未尝败绩。

晚上，在灯塔看到明日香正和凯撒谈及明日香目前还未恢复记忆的局面，可是突然决斗之神阿比多斯3世出现在他们面前，而他居然也是七星的一员。战胜阿比多斯3世后，这位曾经的决斗之神带着对这场决斗的无比满足感离开了。次日，前往医务室，泰坦出现在为哥哥烦恼的明日香面前：“要取回你哥哥的记忆的话，就跟我来吧。”明日香跟着泰坦离开后，吹雪睁开了眼睛。

深夜，万丈目和十代来到宿舍说找不到明日香，于是我们决定出门寻找；另一方面，医务室里的吹雪也完全恢复了意识，口中还念叨着：“泰……坦……”来到岛北的幽灵宿舍，我找到了明日香和泰坦，此时的泰坦已经不再是以前那个糊弄人的黑暗决斗者了，他将灵魂卖给了七星，已经成为了七星的一员。

战胜泰坦后，他再次被卷入了黑暗世界。而此时，吹雪也来到了这里，原来他自从参加了一次黑暗游戏教学后，就被黑暗所操纵，而当时进行教学的就是大德寺老师。看来一定要找大德寺老师问个明白才行。然而次日放学后来到校长室，校长告诉我们大德寺老师从昨天就失踪了，校长和克洛诺斯教授都联系不到他。七星还剩一人，我们一定要守住这座校园！

LV18以后的早上，枕口和取卷来请求我帮助寻找失踪了的明日香、吹雪和万丈目，课堂上，十代等人也在商量着寻找失踪了的明日香、吹雪和万丈目。而放学后，校长说第7个人出现了，难道明日香他们的失踪和这第7个人有关系？

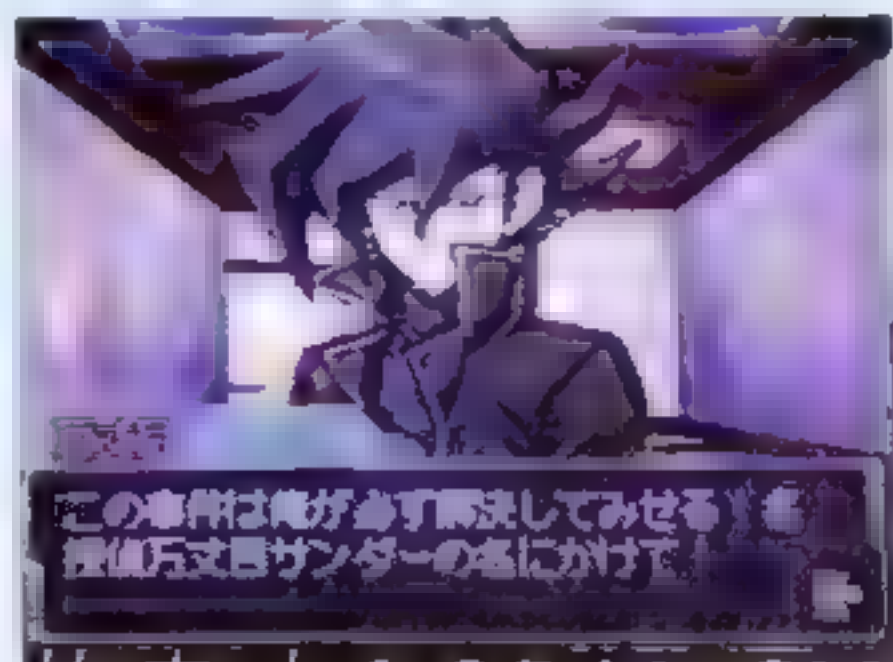
晚上再次来到幽灵宿舍，又一个奇怪的人出现在我们面前——七星的最后一人阿姆纳鲁！战胜阿姆纳鲁后，他的面具掉了下来，他居然就是大德寺老师！

Tips. 20

原来大德寺老师借助炼金术从死神的手里逃脱了出来，并将灵魂寄宿在了假体内。目前的他接受了“那个人”的委托，进行不死不老术的研究，他发现只有究级的精灵之力有可能做到，而这所谓的“究级的精灵”就是三幻魔。接着，他准备给我们上最后一课，并检验我们的能力。

原来大德寺老师借助炼金术从死神的手里逃脱了出来，并将灵魂寄宿在了假体内。目前的他接受了“那个人”的委托，进行不死不老术的研究，他发现只有究级的精灵之力有可能做到，而这所谓的“究级的精灵”就是三幻魔。接着，他准备给我们上最后一课，并检验我们的能力。

战胜大德寺老师后，他笑着告诉我们，抓住的3个人都已经回到各自的房间了，而他做这一切也是因为灾难近期将降临于此岛，培养足够能应对的力量是很重要的。“请阻止那个人吧！”说完，大德寺老师从我们眼前消失。



了。

次日放学后，校长在校长室提醒我们万万不可掉以轻心，虽然七星已经全部被打败了。晚上，在港口看到明日香和凯撒十分亲密的样子，万丈目在一边气得直咬牙。之后在岛东的沙滩边，我遇到了被女孩子簇拥着的吹雪，并接受了他的挑战。

战胜后，吹雪肯定了我的实力，于是准备测试我和明日香的相性。这时，万丈目冲出，抢着接受了这场以与明日香约会做赌注的男儿的纯情决斗。失败后的万丈目一脸沮丧，突然一阵剧烈的震动传来，接着，我们的钥匙都飞了起来，于是我们急忙追去查看。

Tips. 21

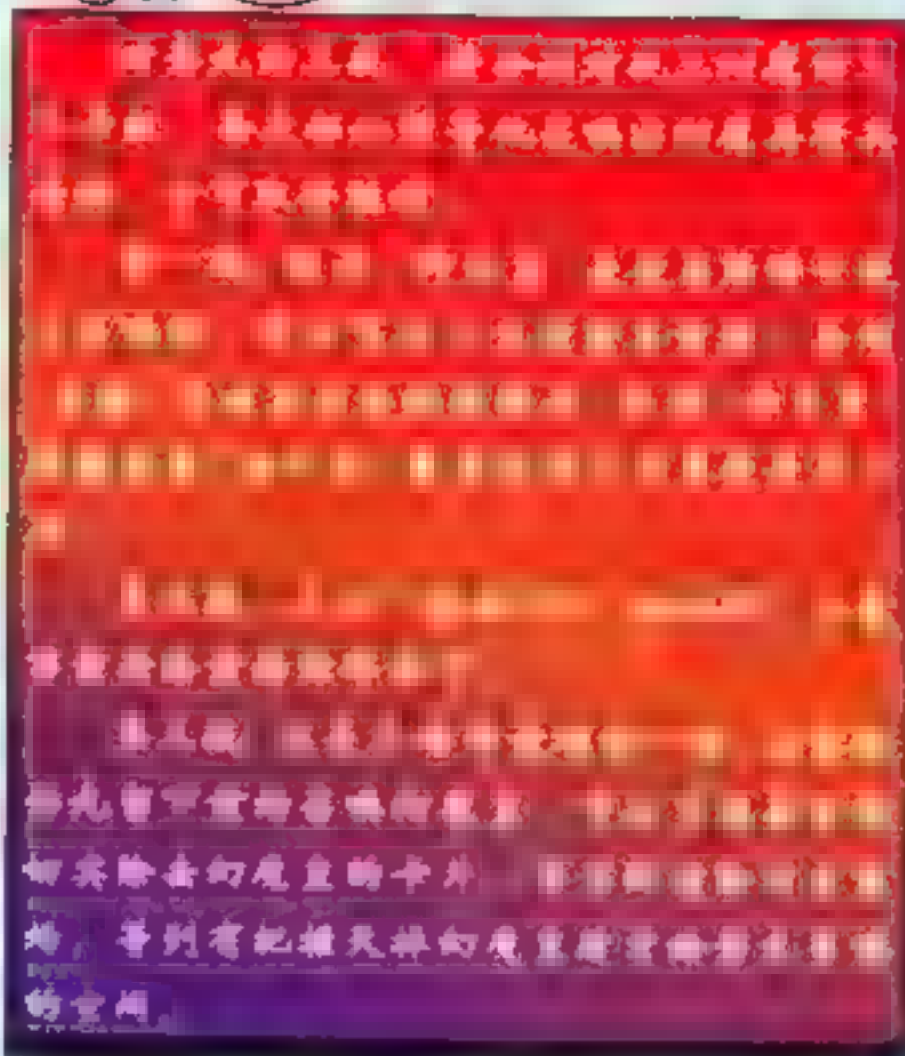


追着钥匙，我们来到了七精门。在这里遇到了其他守护钥匙的人，他们的钥匙也都飞到了这里，此时，七精门也已经被打开了。幕后的黑手、大德寺老师口中的“那个人”——影丸理事长也终于现身，他就是将三幻魔卡交给校长进行封印的人。原来他这样做也只

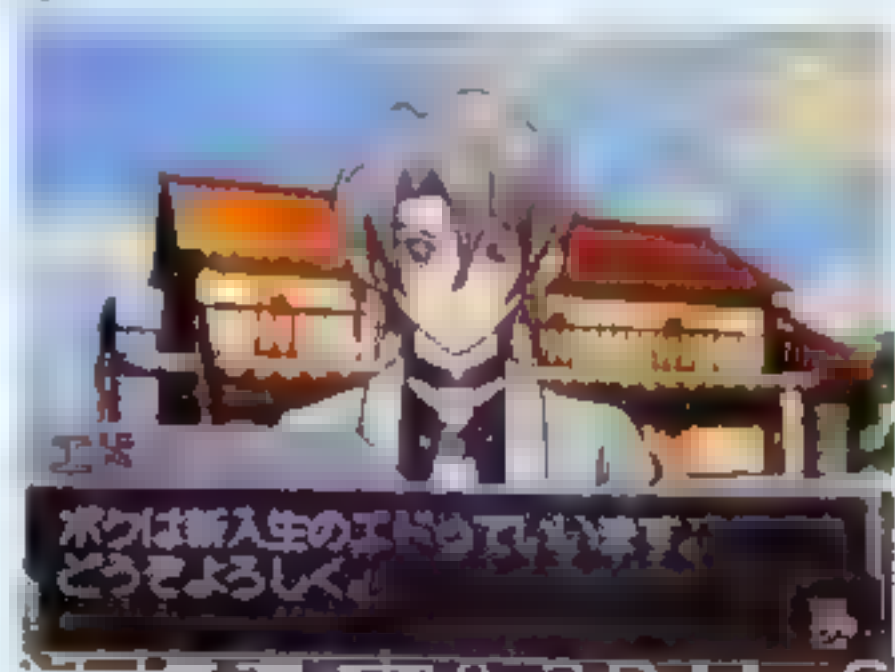
是想利用这个学院的决斗者们的斗气使三幻魔卡苏醒罢了，七星也只是他为了实现这一目的的工具而已。最后，他挑选了学院中精灵力量最强的我作为决斗对手。

三幻魔在不停地吸收着卡片精灵们的精气，必须得尽快打倒影丸才行。战胜三幻魔后，被吸收的精灵们的精气全部都被解放了，而影丸又被打回了老迈的原形，七精门事件得以解决。

Tips. 22



之后，隼人离开了学院，向着新的目标努力。次周，毕业考试结果发表，第一名毫无疑问地被凯撒夺得，克己诺斯教授还宣布之后将举行模范毕业生的毕业决斗，决斗对手将由凯撒自己挑选。晚上凯撒登门指名我为次日毕业决斗的对手，真是荣幸啊！次日放学后，我急忙前往公式决斗场参加毕业决斗，一定要让凯撒在最后再享受一次快乐的决斗才行。



第5章

学院之顶

七精门事件解决后，决斗学院又恢复了往日的平静。这天上课时，克己诺斯教授宣布隼人获得了12社的卡片设计优胜奖。想不到卡拉君还真厉害呢！晚上，十代和翔找不至前田，就拜托我帮忙找钱。这家伙虽然获了奖，怎么就玩消失了？

出门后，我在岛西岩场边找到了隼人，并接受了他的决斗请求。胜利后，隼人找到了一个人已经苦思了半天的问题答案。原来他今天去校长室得知因为设计的卡片得到了优胜，所以他的才能得到了帕伽索斯的欣赏，并邀请他加入12社做正式的卡片设计师，但是这样就要离开学校，所以他烦恼了好久。刚才的决斗给了他勇气，所以他决定要去做正式的卡片设计师，为大家设计更多更好的卡片，为大家带来更好的决斗。

第二天，校长宣布学期结束，大家成功晋级！听完校长讲话，我刚回到红宿舍，就遭遇一个叫爱德的新生的挑战，好不容易才战胜他呢。战后从翔口中得知这个爱德是目前正活跃着的职业决斗者，接着赶来的多美大妈更是说爱德是用刚从她店里买的10包卡组成的卡组。真是可怕的家伙！

接着，在宿舍外，我又遇到了剑山，他这次可是真正地入学了哦。之后我在学院前听到了爱德和翔的对话，原来爱德已经在职业比赛中击败了凯撒。回到宿舍，十代来找我，他说最近翔不太对劲，晚上都回来得很晚，而且还没什么精神，他请我帮忙找下原因。

在岛东海滩边，我们找到了翔，原来他是在担心他的哥哥。自从他知道凯撒败给了爱德后，就想联络凯撒了解真相，但是却一直联系不到。别担心了，凯撒是很厉害的，让我们相信他吧。

之后，一天放学后，克洛诺斯教授通知大家到公式决斗场，校长有事要宣布。在决斗场，校长宣布将举行“新人生入学纪念决斗大会”。

日曜日，定期船到来之时，隼人回到了学院，他告诉我们根据目击报告，凯撒变了，和他决斗过的人都会害怕决斗，从而再也无法进行决斗。但是，翔对此却绝不相信，他不相信他的哥哥会是这样的决斗者。次日放学后，万丈目说他的手下们在这座岛上看到了凯撒。回到宿舍，万丈目的手下跑来告诉我，万丈目和凯撒在森林里决斗。出宿舍，在森林里遇到了万丈目和十代，和凯撒决斗后的万丈目也说凯撒变了。他到底变成什么样了呢？

晚上，在岛东海滩边遇到了吹雪，他听校长说凯撒的卡组变了，变得充满了黑暗之力，于是他这个挚友决定去阻止凯撒。最后，他说他将用自己的力量阻止凯撒，让我去火山口见证他的力量。来到岛北火山地带，吹雪为了解救凯撒而再次解放了Darkness的力量。战胜Darkness后，吹雪放弃了暗黑之力，并将阻止凯撒的任务交给了我。

三日后，克洛诺斯教授发表了进入“新人生入学纪念决斗大会”决胜大会的4人名单——爱德、十代、明日香、我，决胜大会将于翌日开展。晚上，我总觉得心里骚动不安，于是决定到处逛逛。在地图上遇到翔后，他请我和他一起去火山口阻止凯撒。

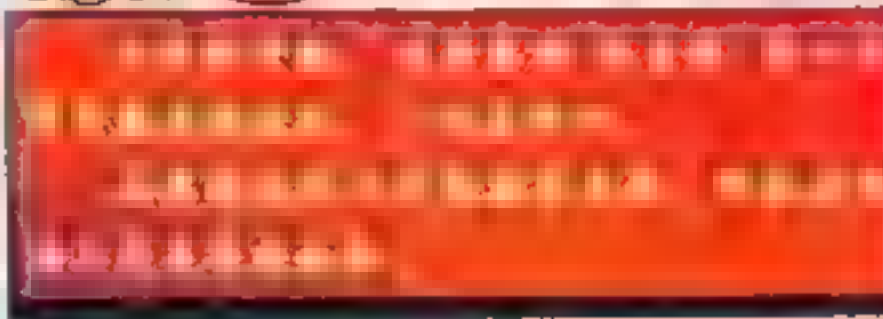
在岛北火山地带，我们见到了已经被黑暗力量所侵蚀的地狱凯撒，刚被击败的吹雪告诉我，他在和凯撒的决斗中看到了凯撒的决斗者之心，他确信现在的凯撒是被囚禁在了黑暗中。那就让我用决斗来解放你吧，凯撒！

Tips. 23



次日放学后，进入公式决斗场，“新人生入学纪念决斗大会”决胜大会正式开始。我首战爱德，接着在决赛里遭遇了难缠的十代。

Tips. 24



在“新人生入学纪念决斗大会”决胜大会中胜出后，取得了学院之颠的位置。



后记

由于本作继承了前作自由度高的特色，因此笔者以游记的方式记叙了本作整个故事，玩家在游戏过程中可能会稍有不同，由于篇幅原因，卡片组合、精灵捕捉都没有详细介绍，下辑研究一定为大家详细补上，还请各位粉丝多多包涵啦！

火热秘技

秘技

PSP

致命格斗：释放

美版

游戏名称：Fatal Fight 2: Release

◆全角色终结技

本作中每个角色各自拥有的终结技绝对是游戏的一大特色，那么，它们又是怎么“打”

人物	终结技□	终结技△	自杀技
Sub Zero	→ ← → ← (近距离)	← → → ↓ (远距离)	↓ ↓ ↓ ↓
Scorpion	→ → → → □ (扫腿距离)	→ → → ← □ (扫腿距离)	→ ↓ ↓ ↓
Kenshi	→ → → ← △ (扫腿距离)	→ → → ← △ (扫腿距离)	↓ → → → ○
Ermac	↓ → → ↓ × (扫腿距离)	→ ↓ → ↓ ○ (扫腿距离)	→ ↓ → → ×
Baraka	→ ↓ ↓ (扫腿距离)	→ ↓ → → △ (扫腿距离)	→ → ↓ → ○
Mileena	→ → ↓ ↓ (扫腿距离)	↓ ↓ → → × (远距离)	→ → → ↓
Ashrah	↓ ↓ ↓ ↓ △ (近距离)	→ → → ↓ △ (扫腿距离)	↓ ↓ ↓ ↓
Bo Rai Cho	↓ ↓ → → (扫腿距离)	↓ → → × (扫腿距离)	→ → → →
Kabal	→ ↓ ↓ ↓ × (近距离)	↓ ↓ ↓ ↓ △ (近距离)	→ ↓ ↓ ↓
Dairou	→ ↓ → → (扫腿距离)	→ ↓ → × (近距离)	→ → → ↓
Darrak	↓ ↓ → → × (扫腿距离)	↓ → → ↓ □ (近距离)	→ → → →
Joro	→ → → → × (近距离)	→ → → ← □ (扫腿距离)	↓ → → → ○
Havik	↓ → → ↓ ○ (近距离)	→ → → → (扫腿距离)	→ ↓ ↓ ↓
Hotaru	→ → ↓ ↓ (扫腿距离)	↓ → → → (远距离)	↓ → → →
Jade	→ → ↓ ↓ □ (扫腿距离)	→ → → → (近距离)	→ → → →
Kato	→ → → → ○ (远距离)	↓ → → → × (扫腿距离)	→ → ↓ → ×
Lin Mei	→ → → → □ (扫腿距离)	↓ → → → ○ (扫腿距离)	↓ ↓ ↓ ↓ ×
Lin Kuei	→ → → → △ (扫腿距离)	↓ → → → (扫腿距离)	↓ ↓ ↓ ↓ ×
Nightwolf	→ → → → (远距离)	→ → → ↓ (扫腿距离)	↓ ↓ ↓ ↓ ×
Reiko	→ → → → ○ (扫腿距离)	→ ↓ → → (扫腿距离)	→ ↓ → ↓
Raiden	→ → → ↓ (扫腿距离)	↓ → → → (远距离)	→ ↓ ↓ ↓
Shujinko	↓ → ↓ ↓ (近距离)	→ → → → (近距离)	↓ → → → ×
Sindel	→ → → → (扫腿距离)	↓ ↓ → → × (扫腿距离)	→ ↓ ↓ ↓ ○
Shao Kahn	→ ↓ ↓ ↓ (扫腿距离)	→ → → → (扫腿距离)	→ ↓ ↓ ↓
Tanya	→ ↓ ↓ ↓ (扫腿距离)	↓ → → ↓ (近距离)	↓ → → ↓ ×
Kobra	↓ → → ↓ (扫腿距离)	→ → → → (扫腿距离)	↓ → → →

PSP

天地之门2：无双传

台湾中文版

游戏名称：天地之门2：无双传

◆解决游戏初期没钱的困境

游戏初期比较缺钱，不过有一个办法可以解决这个问题，以快速赚钱的方法来说：在剧情发展到承接“武藏记”的任务时，到去西马原的第一地区，在有巨大骷髅的地方，会有一个石碑，把石碑打碎就会有金币，打碎一个的“西马原章”，然后会再出现一个，去，也就是新下地区后那个石碑又会重生，这样就可以无限取得“西马原章”了。



出口貿易總額

漢字名 カニカエル「X」

港产谍影：掌上行动

2004

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

王国之心：记忆之链

Figure 1

0000104 ——— 0001

全战斗卡片

4203A000

00010232

全事典

4203#CE4

全時校

02030CD4

攻击力

Derk 点数

02039CAC 03ET

全地图卡片

4203A0C0 4203A0C0 4203A0C0

0000040



■ PRESS START

ゲームスタート



栏目主持 软饼干

不经意间已经进入冬季，一年里大部分时间都从温暖的被窝里最近也是时候了，习惯了的人们都纷纷加穿“衣服”，慢慢走在马路上，呼吸到的空气，让饼干感觉到一丝凉意的感觉。

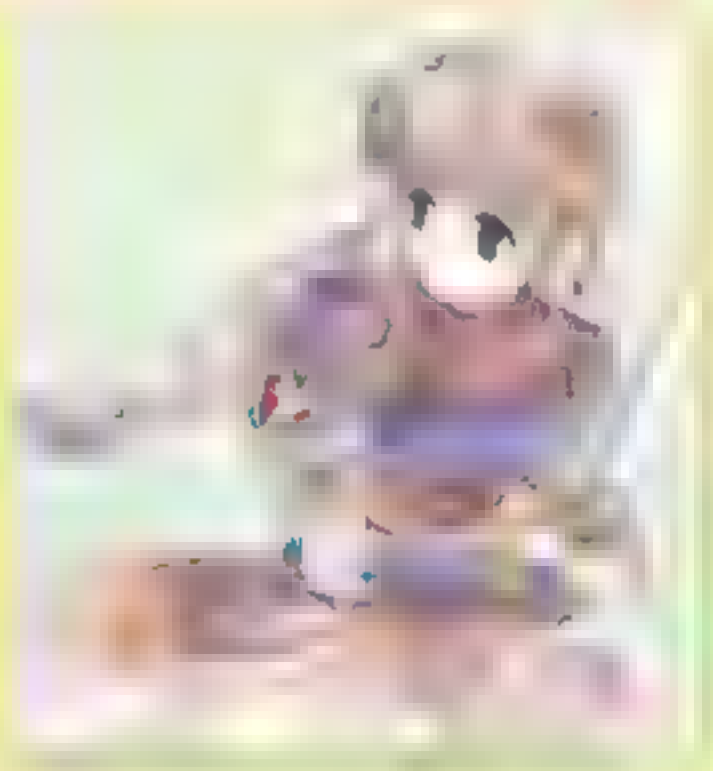
圣诞节就在眼前了，不知道各位读者有什么打算呢，也许在忙忙碌碌的年末日子里也不要忘了“晒晒哦”，欢迎大家踊跃来稿，饼干在这里恭候各位的大作！



★大刀萝莉

← 郑州 王翔

作者感言：很喜欢带着小武器的萝莉，不知哪里来的想法，就画了一个拿着大刀带着小石头人的小女孩，这可是本人第一次画女生。



★蕾纳斯！大危机！

↑ 上海 ビビカ大佐

作者感言：做足为了纪念「VP」在PSP上发售，特来一个幼齿的。

★塞尔达传说之不可思议的帽子

← 上海 刺狼

作者感言：背面那怪物还真“邪恶”啊



★米帅

↓ 新蜀 yang_P_P

作者感言：《越狱》是宇宙第一神片！作画纪念下





★心中永远的幻水

↑上海 ビビカ大佐

作者感言：基本都是边和老婆说话 吃东西边画的
随手画的

★伪女武神 ↓郑州 王翔

作者感言：《女神侧身像》是个好游戏
我对其精妙人设非常感兴趣。为了表
示这种敬意，所以我就画了这样一幅
画。当然画的内容是原创的

★难忘的仙乐

↑广州 黄伟明

作者感言：过着枯燥的生活 每次
拿起我的手机 都令我想起我的
个好朋友，勾起我们那年一起玩
《仙乐》那段日子的思念。现在的我
们都在不同的地方努力着，冬天已
至，不知道他过得还好吗？我希望
你能看到这幅画的时候 能带给你
一丝暖意！

★动物之森 ↓广州 大酸梅

作者感言：我喜欢《动物之森》，所以就随
手画了这张图，嘻嘻



街机游戏组合发卖表

2006年已经过去，新的一年即将到来。在新的一年里，我们将继续为大家带来更多精彩内容。让我们一起迎接2007年的到来吧。

100

- 1 本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日、美元价格。中文名下方的是日、英文原名。
2 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3 红色字体为受瞩目游戏。

100

| | | | |
|---|----------------|-----|-------|
| 自伝版市井 てくてくエンジェル W | | | |
| 学研 要項指導系列 科学 | | | |
| 学研 要項ランク順シリ X 科学DS | | | |
| 学研 要項指導系列 日本歴史DS | IE Institute | ETC | 3800円 |
| 学研 要項ランク順シリ X 日本歴史DS | | | |
| SIMPLE DS系列 Vol.9 説明&読 THE 能力訓練 | D3 Publisher | ETC | 2800円 |
| SIMPLE DSシリ X Vol.9 頭がよくなる THE 目のトレ・エンゲ | | | |
| SIMPLE DS系列 Vol.10 THE 筋力&走速 | D3 Publisher | ETC | |
| SIMPLE DSシリ X Vol.10 THE どこでも漢字クイズ | | | |
| 跟我指南学 成人漢字練習 | Now Production | ETC | 3800円 |
| なぜ?ておぼえる 大人の漢字練習 | | | |
| 脳内美容 IQ拡張DS | Spike | ETC | 3800円 |
| 脳内エステ IQサプリDS | | | |
| 食生活講座 | | | 1900円 |
| ハムスタ と解くそう | | | |
| 解謎系列Vol.9 散策2 夢体版 | Hudson | PUZ | 3800円 |
| パズルシリ X Vol.9 SUOKU 2 Deluxe | | | |
| 平成校舎委員会DS | NBGI | ETC | 3800円 |
| 平成校舎委員会DS | | | |
| 林有司王DS特別版 | 毎日Communicate | Alt | 4800円 |
| 林有司王DSスペシャル | | | |

1936年12月29日

[illegible]

100

| | | | |
|--|--------------------|------------|--------------|
| <p>てのひら乐团 伊集院静</p> <p>OS电击文库 伊集院静の宇宙、UFOの昼</p> <p>OS电击文库 イリヤの空、UFOの空</p> | <p>Media Works</p> | <p>AVG</p> | <p>3200円</p> |
|--|--------------------|------------|--------------|

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

100

| | | | |
|-------------------------------------|----------|------|--------|
| 絵図方块OS
ヒクロスOS
和画文 | Nintendo | FLZ | 3800日元 |
| 小説文藝等十種正解の力 正確日本
小説×学術 本より力 正確日本 | 毎 | E TC | 3800日元 |

| 2007年2月1日 | | | |
|--|--------------|-------|--------|
| 怪物屋
モンスター・ハウス | THQ | AVG | 4800日元 |
| 牧场物语 与你共建小岛
牧场物语 キミと育つ岛 | MMV | SLG | 4800日元 |
| 2007年2月8日 | | | |
| 喷射脉冲
ジェットインパルス | Nintendo | STG | 4800日元 |
| 光辉圣约
ルミナスアーク | MMV | S・RPG | 4800日元 |
| 龙珠Z 遥远的悟空传说
ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说 | NBGI | RPG | 4800日元 |
| 2007年2月15日 | | | |
| 雷顿教授与不可思议之镇
レイトン教授と不思議な町 | Level5 | AVG | 4800日元 |
| 2007年2月22日 | | | |
| 右脑训练DS 七田式 成人瞬间自感训练
右脳训练ウノタンDS 七田式 大人の瞬カントレーニング | Interchannel | ETC | 3800日元 |
| 我是航空管制官DS
ぼくは航空管制官DS | Interchannel | SLG | 4800日元 |
| Keroro军曹 演习! 全员集合?
ケロロ军曹 演习だよ! 全员集合パート2(暂名) | NBGI | ACT | 4800日元 |

PlayStation Portable

| 2006年12月21日 | | | |
|---|-----------------|-------|--------|
| 潜龙谍影 掌上行动
メタルギアソリッド PORTABLE OPS | Konami | ACT | 4880日元 |
| 世界传说 光之神话
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー | NBGI | RPG | 4800日元 |
| 2006年12月28日 | | | |
| F1方程式赛车2006 携带版
フォーミュラワン2006 ポータブル | SCEJ | RAC | 4800日元 |
| 2007年1月11日 | | | |
| Gundey-R
ガンベイ リバース | NBGI | PUZ | 3800日元 |
| 2007年1月18日 | | | |
| 魔术 帝国III 霸王の系図
ウィザードリィ エンパイアIII 霸王の系図 | Star Fish | RPG | 4800日元 |
| TALKMAN式 英语会话
TALKMAN式 シャベリンガル英会話 | SCEJ | ETC | 4800日元 |
| 2007年1月25日 | | | |
| Routes 携带版
ルート ポータブル | AquaPlus | AVG | 4800日元 |
| 沙罗曼蛇 携带版
沙罗曼蛇 ポータブル | Konami | STG | 3980日元 |
| 具蜂 携带版
ツインビー ポータブル | Konami | STG | 3980日元 |
| 疯狂大射击 携带版
パロディウス ポータブル | Konami | STG | 3980日元 |
| 视听感觉 填字游戏天国
视て听いて脳で感じてクロスワード天国 | SEGA | PUZ | 2800日元 |
| 2007年2月1日 | | | |
| Kanon
Kanon | Prototype | AVG | 4800日元 |
| 伊苏 纳比斯汀的方向 特别版
イース ナビシユテムの里 特别版 | Konami | A・RPG | 4880日元 |
| 2007年2月15日 | | | |
| 宿命传说2
テイルズ オブ デスティニー2 | NBGI | RPG | 4800日元 |
| Lumines II
ルミナスII | Q Entertainment | PUZ | 4980日元 |
| 2007年2月22日 | | | |
| Snow
Snow | Prototype | AVG | 4800日元 |
| 怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンターポータブル 2nd | Capcom | ACT | 4800日元 |

口袋光环

精彩内容导视

Vol.55

口袋光环
掌机正片
Vol.55

新作快报



收录宣传影像

《危机之源 最终幻想VII》
《勇者斗恶龙 怪兽统治者》

收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

收录试玩影像

《索斯兽战斗竞技场》
《游戏王 对战怪兽GX 灵魂召唤者》
《最终幻想VI》
《捉猴啦 比波猴赛车》
《星球大战 致命联盟》
《魔界战记 携带版》

火热试玩台

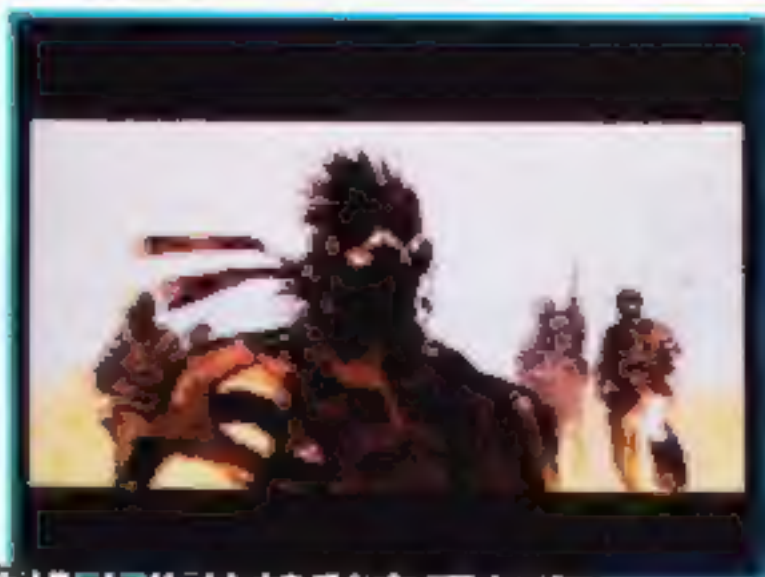


收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

劲作推荐

潜龙谍影 掌上行动

《潜龙谍影》粉丝们期盼的大作《潜龙谍影 掌上行动》终于闪亮登场。废话不多说，让我们来看一下这款由小岛组制作的新作到底有什么新变化吧。



掌机大作的精彩表现如何，
就让我们通过影像来一览全貌吧。

Heavenly Star

来欣赏一下来自《LuminesII》
中的金曲吧。

MTV欣赏

口袋光环
Vol.55

TG777.com 提速!

• PSP游戏 • PSP中文游戏 • NDS游戏 • NDS中文游戏 • GBA游戏 • GBA中文游戏 • SFC中文游戏 • GBC中文游戏



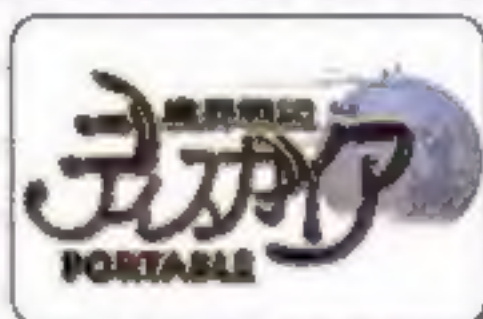
download



download



download



download



download



download



download



download



download



download



download



download



download



download



download



download

最速更新 疾速下载 资源丰富 完全免费



download



download



download



download

各种掌上视频: 电影 • 日剧 • 韩剧 • 动画 • MTV 多种格式: PMP PMP-AVC MP4 MP4-AVC DPG DPG2.0

<http://www.tg777.com>

更多热门游戏攻略
世界传说 光之神话 PSP
流星洛克人 DS

浪人西林归来 不可思议的迷宫 风来之西林DS

深度研究攻略

全迷宫难点解析
隐藏要素极限披露
全道具对照表

口袋光环

《西林》主题卡片



精美赠品



1月上旬 56 掌机王SP 辑 全国上市

只要在2009年1月14日前 (以邮戳时间为准) 剪下本栏“掌机王SP”栏目中133页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面, 寄至“兰州市邮政局竞赛邮资部(掌机王)”, 读者服务部收, 邮编730020, 您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第57辑上公布。敬请关注。

三等奖

50名



高乐高营养饮品



一等奖

1名

PSP



二等奖

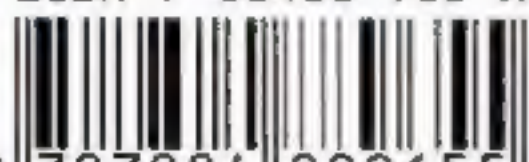
1名

NDS Lite

看 掌机王SP

得大奖

ISBN 7-88488-965-X



9 787884 889655 >

定价: 8.8元

话梅杂志 & 3DM-SM V